ATARI MAGAZINE
N° 17
NOVEMBRE 1990

ATARI magazine

EXCLUSIF!
Interview de
SAM TRAMIEL
Président d'Atari Corp

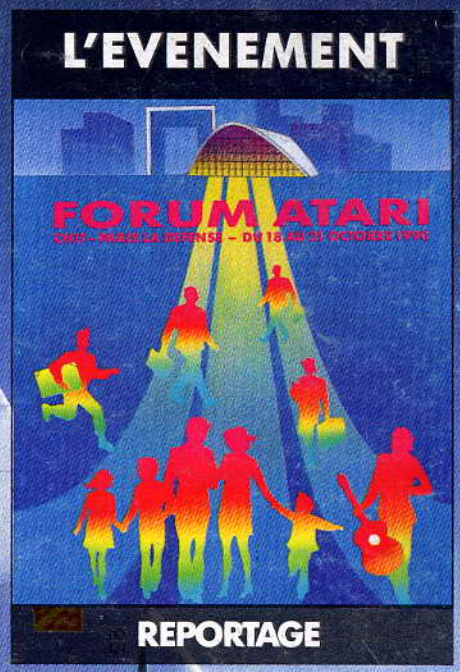
Graphisme:
CREEZ VOS UNIVERS EN 3D
Listing GFA Basic

DOSSIER
LES SIMULATEURS DE VOL SUR STE

Comparatif:
LES LOGICIELS D'ASTROLOGIE

Previews:
EXPERTISE 4.5
DIAPORAMA

Rubriques:
LYNX
EMULATION



BELGIQUE 161 FB – SUISSE 7 FS – CANADA $ 5,5

Notre système Profile – Votre avantage

Notre système ProFile offre la fiabilité et la souplesse dont vous avez besoin en tant qu'utilisateur Atari.
Des appareils aux performances supérieures à la pointe de la technologie ont été conçues par les ingénieurs de notre bureau d'études.
Des disques durs sinlencieux, d'une capacité de 20 à 180 Mo ont été mis au point pour le traitement et la gestion rapide des données.
La série DC est équipée d'une mémoire cache supplémentaire de 64 ko, réduisant jusqu'à 50% le temps d'accès.

protar – le bon choix pour l'avenir

Une garantie de 2 ans vous donne la sécurité nécessaire.
Notre palette de produits englobe les mémoires optiques pouvant être réinscrites, les écrans monochromes, ainsi que le ProFile R44 (un système de disque amovible) avec lequel vous pouvez disposer rapidement de 44 Mo.

Pour tout renseignement concernant les produits PROTAR, informez–vous auprès de votre revendeur spécialisé.

PROTAR Elektronik GmbH,Alt–Moabit 91D, 1000 Berlin 21,Telefon(030)3912002 Fax (030)3917332

PROTAR FRANCE S.A.R.L. 7,rue des artisans 67550 Strasbourg– Vendenheim,Téléphone 88 81 82 94 Fax: 88 33 92 18

ATARI magazine

Directeur de la publication: Serge Fenez
Rédacteur en chef: Loïc Duval
Ont participé à la rédaction de ce numéro: Bruno Bellamy, Patrick Bortscher, Léopold Braunstein, Nénad Cetkovic, Al Jollyson, Patrick Leclercq François Lejoyeux, Jean Roméro Thierry de Rouet, Alexis Valley.
Responsable Télématique: Gabriel Lopez.
Fabrication: Florence Nivelet.
Réalisation: J-F Mignon.
Assistance maquette: Isabelle Flory, Thierry De Rouet, François Lejoyeux, merci à vous.
Correctrice: Elisabeth Mignon
Photogravure: CGCouleur.
Flashage: SCAP Informatique (1.42.43.22.78).
Impression: Berger-Levrault.

La mise en page d'Atari Magazine n°17 a été entièrement réalisée sur une station P.A.O. Atari avec le logiciel Calamus. Flashage sur Linotronic 300.

Atari Magazine est édité par ARTIPRESSE 79, avenue Louis Roche 92238 Gennevilliers CEDEX SIREN 345 365 191, APE 5120.

Publicité au journal: Michel Sarfati Tél.: (1)40.85.31.90 Télécopie: (1)40.86.29.97.

Dépot légal à parution. Tirage : 56 000 exemplaires. Distribution NMPP.

SOMMAIRE

ACTUALITES

4 Univers Atari.

8 Dernière Minute.
•Ils sortiront quelques jours après la parution du magazine. Nous avons pu y jeter un rapide coup d'oeil: Astronomie, Diaporama, Expertise 4.5.

13 **INTERVIEW DE SAM TRAMIEL**
•Nous avons rencontré le Président d'Atari Corp. Il nous dévoile en exclusivité les projets d'Atari pour les prochaines années.

18 **REPORTAGE: FORUM ATARI**
•Avec plus de 30 000 visiteurs, le premier Forum Atari a connu un énorme succès. Visite guidée en images de cette manifestation qui restera comme un des événements marquants de l'année 1990.

26 **CARNET DE BAL**
•La rédaction répond à votre courrier.

28 **INITIATION**
•Comprendre le fonctionnement des périphériques (2e partie). Ce mois-ci, les périphériques de sortie.

32 **TOUS MUSICOS!**

38 **RUBRIQUE LYNX**
•Après deux mois d'absence la rubrique consacrée à la fabuleuse console portable couleur d'Atari revient dans nos colonnes avec au sommaire deux jeux géniaux: Slime World et Klax.

JEUX

42 Reportage: Laurant Weil
•Président de Loriciel, Laurant Weil nous dévoile le nouveau visage de sa société.

62 Dragonflight

63 Le Bloc-Notes
•Ce mois-ci, les nouveautés déferlent. L'amateur de jeux en tout genre va donc se régaler.

68 Cadaver

45 **TELECHARGEMENT 3615 ATARI**
•Les dernières nouveautés, ce mois-ci en téléchargement.

48 **RUBRIQUE PORTFOLIO**
•La société Cervus introduit avec sa mallette un concept nouveau, qui pourrait se généraliser.

50 **EMULATION MAC**
•Norton Utilities, l'indispensable complément de Spectre GCR.

52 **EMULATION PC**
•Le monde MS/DOS n'a pas la convivialité du GEM des ST. C'est poourquoi nous avons sélectionné pour vous une collection d'utilitaires destinés à simplifier l'utilisation de MS/DOS.

54 **STOS**
•Affichez jusqu'à 48 couleurs à l'écran.

56 **PROGRAMMER'S HOTLINE**
•L'instruction RC-Copy est pleine de ressources. Atari Magazine vous en dévoile quelques unes.

66 **LA GALERIE GRAPHIQUE**
•Nos lecteurs s'avèrent être aussi des artistes accomplis.

70 **DOSSIER**
•Les simulateurs de vol pour STE. Envolez-vous à bord des jets les plus sophistiqués.

82 **FISH EYE 3D (2e partie)**
•Découvrez la 3D comme vous ne l'avez jamais vue! Atari Magazine poursuit sa série d'article sur la troisième dimension. Après avoir découvert la perspective curviligne, vous allez apprendre à concevoir (comme tout dieu qui se respecte) votre propre univers (en 3D bien sûr).

88 **LA VIE FACILE**
•Trois utilitaires passés au crible: Clavissimo, Factures Faciles et MX2Net.

90 **LES LOGICIELS D'ASTROLOGIE**
•L'astrologie passionne un énorme public avide de connaître l'avenir. La fin du siècle approche et qui ne souhaite pas savoir ce que lui réserve l'an 2000? Demandez donc à votre ST d'établir votre horoscope!

104 **LE DICO**

Crédit photo couverture: Photo AMD-BA/Aviaplans.

EDITO

Douce euphorie

Avec ses 31 226 visiteurs, le Forum Atari fut une grande réussite. Un succès dont personne n'avait prédit l'ampleur, sauf peut-être ses organisateurs. A croire qu'ils avaient consulté les logiciels d'astrologie testés dans ce numéro, avant de se lancer dans cette aventure...
Pour tous ceux qui n'ont pu se rendre au Forum (mais aussi pour ceux qui y étaient) nous leur proposons un reportage photographique révélateur de l'ambiance survoltée de cet événement.
Aprés les quatre jours du Forum, nous sommes tous devenus des dieux de la création. C'est pourquoi Atari Magazine vous propose de créer votre propre univers. Nom de Zeus, on y va!
Toutes les rubriques habituelles sont là. Avec un dossier passionnant qui va vous faire décoller.

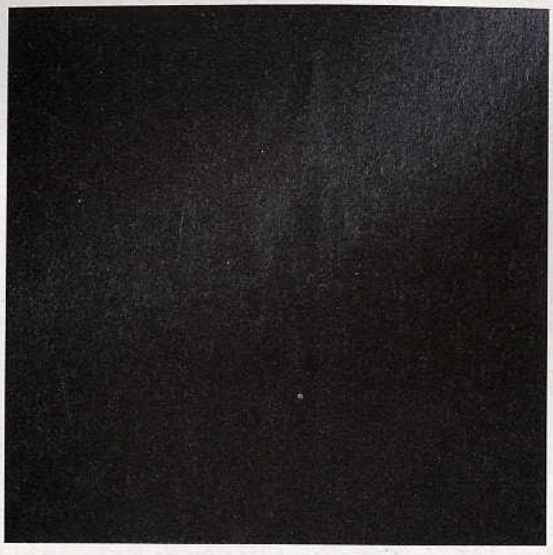
Si vous êtes petit comme ça...

et comptez le rester...

Vous pouvez sans doute acheter un logiciel de facturation comme ça

et vous en contenter...

Mais si vous êtes grand comme ça...



ou comptez le devenir...

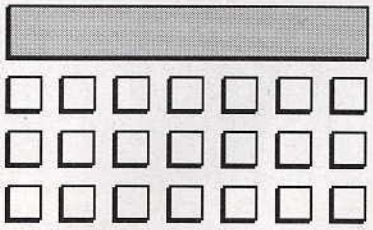
Vous devez acheter un logiciel

comme ça !!!

Revendeurs contactez-nous - LOGISOFT - 15, Rue Belleville 31200 TOULOUSE -
Téléphone: 61 29 86 50 - Télécopie: 61 13 70 01

LOGISOFT

Les Softs Professionnels



LA GESTION COMMERCIALE

Nouveau version 1.16

- Logiciel entièrement sous GEM d'une conviviale philosophie connue de tous, (multifenêtre, menus déroulants ...).
- Gestion des fichiers type "base de données".
- Visualisation des factures (ventes, achats), commandes etc... en WYSIWYG avec défilement vertical et horizontal, rechargement d'une ligne par simple cliquage. Suppression et insertion de lignes.
- Impression directe ou en files d'impression avec stockage sur disque dur comme sur gros systèmes (4 niveaux de priorité).
- Toutes les fonctions (consultation, statistiques, éditions...) restent accessibles en permanence.
- Réimpression des états "à la carte". Etc ...

Atari 1040 & Méga ST (mono & couleur) - 2490 F HT

LE COMPTABLE II

Nouveau version 2.56

- Comptabilité des associations, comités d'entreprises, petites entreprises, commerçants, exploitants agricoles, ...
- Comptabilité multidossier et multifichier, tableau de gestion, calculs de budgets, suivi de postes, détail par activité, lettrage et délettrage (automatique et manuel), saisie interactive avec la consultations, suivi permanent de 22 comptes ou groupes de comptes (formules).
- Nombreux automatismes, entièrement paramétrables par l'utilisateur, de façon à éviter toute tâche répétitive.
- Récupération des écritures effectuées à partir de "LA GESTION COMMERCIALE". Etc...

Atari ST & Méga ST (mono & couleur) - 790 F TTC

LE GESTIONNAIRE

Nouveau version 1.30

- Logiciel de création de tableaux (système tableur, feuilles de calculs, colonnes, lignes, cadre, ...), d'une grande simplicité d'utilisation permettant un accès direct, en lecture comme en écriture, aux fichiers du logiciel "LE COMPTABLE". Création de nouveaux états pour "LA GESTION COMMERCIALE"
- Il permet de créer les états les plus complexes :

Bilan, comptes de résultat, liasses fiscales, déclarations diverses, tableaux de gestion, budget, ...

- Il offre également la possibilité d'interfacer en toute sécurité les applications les plus diverses avec "LE COMPTABLE".
- Utilisé comme un tableur indépendant, il vous étonnera par ses fonctions et son ergonomie. Etc...

Atari ST & Méga ST (mono & couleur) - 590 F TTC

Et bientôt "LA GESTION DU PERSONNEL"

L'INVESTISSEUR

NOUVEAU

- Le logiciel boursier digne de l'ATARI ST, pour s'ouvrir les portes du Palais Brongniart
- Conçu comme un outil de gestion de portefeuille et d'aide à la prise de décision boursière.
- Utilisé depuis 1985 la version actuelle est le fruit d'une évolution constante fondée sur un usage intensif.
- Téléchargement rapide des cours par serveur minitel dédié.
- Graphiques instantanés (classiques, points et figures) pilotés à la souris.
- Gestion de portefeuille puissante par boites de dialogues intelligentes.
- Gestion complète des actions en bourse. Etc ...

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 790 F TTC

PAINT MASTER

NOUVEAU

Inclu gratuitement "Sprite Animator"

- Logiciel de dessin artistique de conception nouvelle, contenant un éditeur de fontes couleurs, une palette déplaçable à l'écran, trois loupes de travail, la découpe au lasso. Création automatique de trames couleurs, le remplacement d'une ou plusieurs couleurs de façon simultanée. Toutes les fonctions graphiques peuvent être utilisées avec un dégradé en seize couleurs, y compris le texte et les blocs.
- Lignes étirables, courbe et spline en temps réel, droites, ligne à 45, polygone curviligne et régulier, remplissage avec motifs et blocs, aérographe réglable, loupe paramétrable et déplaçable, inversion, rotation, réduction, agrandissement ...
- Les fontes couleurs peuvent être incorporées dans vos propres programmes.

Atari 1040 ST & Mega ST (Couleur) - 590 F T.T.C.

LE PROFESSEUR

- Logiciel de suivi de classe qui allégera considérablement la masse de travail qui incombe à votre profession. Parce qu'il a été réalisé en liaison avec des professeurs de lycée et de collège, ce logiciel vous donnera nous l'espérons entière satisfaction.
- Ce programme permet de prendre en compte toute la gestion d'une classe. Vous pourrez donc :
- Entrer les fiches de vos élèves, leurs notes, tirer les moyennes, obtenir les statistiques dont vous avez besoin avec visualisations graphiques, avoir une sortie imprimée de tout travail, et bien d'autres options que vous apprendrez à découvrir.
- Sa facilité d'utilisation vous surprendra. Nul besoin d'être un initié de l'informatique.

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 790 F TTC

LE DESSIN TECHNIQUE

NOUVEAU

- Logiciel de dessin technique en deux dimensions. Il permet donc le dessin industriel, architectural, électronique, etc...
- Ses nombreuses fonctions facilitent la réalisation de dessins de grande complexité.
- Ses fonctions innovatrices en matière de dessin technique sur ATARI ST telles que les droites de construction et les pièces en font l'outil indispensable du dessinateur technique.
- Son langage BASICAD, proche d'un BASIC lui permet d'étendre ses possibilités selon vos besoins.
- Quelques caractéristiques: Droites de construction, lignes, rectangles, polygones, cercles, arcs de cercle, ellipses, arcs d'ellipse, hachurages paramétrables (métaux légers), calques (255), chanfreins, ...
- Impressions: sur table, matricielle, laser post. ...

1040 ST & Mega ST (Mono & G.E) - 1490 F T.T.C.

L'ELECTRONICIEN

Nouveau version 1.2

- Logiciel de C.A.O. d'électronique analogique :
- Positionnement rapide des composants à l'aide de la souris, Tracé automatique : résistances, capacités, bobines selfiques, transistors bipolaires, à effet de champs et MOS, amplificateurs opérationnels, ...
- Représentation conforme et repérage automatique des composants, précision des composants et des calculs supérieure au 1/000. Copier, déplacer, effacer, sauvegarder ou charger des portions de circuit,
- Simulation et représentation graphique dans le plan de bode ou de nyquist, toutes les caractéristiques d'un circuit en n'importe quels points.
- Représentation et comparaison silmutanées de plusieurs courbes caractéristiques. Etc...

Atari ST & Méga ST (monochrome) - 990 F TTC

LE DESSINATEUR

- Il permet de réaliser très facilement toutes les fonctions graphiques de base ainsi que : splines, courbes de bezier, polygones à nombre de cotés variables et rotation libre, ...
- Il possède deux loupes fonctionnant en temps réel.
- Plusieurs modes de découpes de blocs dont un mode lasso avec création automatique de masque permettant des effets spectaculaires.
- Il offre un système de cotations automatiques.
- Un éditeur de texte puissant, effets de projection spectaculaire, rotation, inversion, justifications, ... Il charge les polices GEM (ne nécessite pas GDOS), il offre en plus un mode de polices vectorielles.
- Il permet même d'imprimer des banderoles. Etc...

Atari ST & Méga ST (monochrome) - 590 F TTC.

STBUDGET II

Nouveau version 2.50

- Gestion de budgets : comptes et place-ments.

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 390 F TTC

STCOMPTE

- Gestion et d'analyse de compte bancaire.

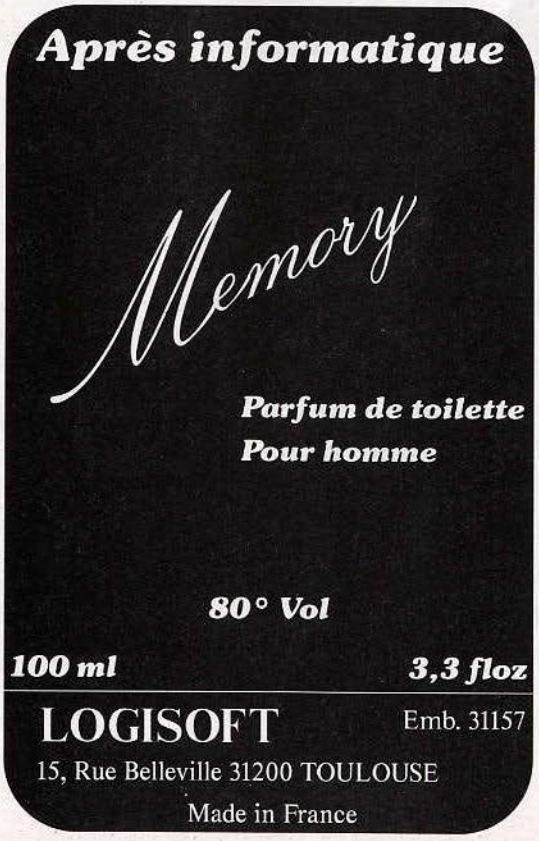
Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 290 F TTC

LE REDACTEUR

- Logiciel de traitement de texte 'la référence".

Atari ST & Méga ST (couleur & mono) - 590 F TTC

LOGISOFT c'est aussi un parfum



Pourquoi un parfum ?

En tant qu' éditeur et concepteur de logiciels nous avons étés sollicités pour réaliser un programme de conceptions de produits en parfumerie.

Après plusieurs mois de développement un logiciel à usage strictement confidentiel et privé fut mis au point.

Cette recherche nous à permis de créer pour vous 'MEMORY' parfum haut de gamme dédié au millieu informatique.

120 Francs T.T.C

L'UNIVERS ATARI

Toute l'actualité, les rumeurs, les nouveautés sont une fois de plus au rendez-vous en ce mois de novembre.

ANGLETERRE

Microdeal en stéréo

Microdeal vient de sortir les 2 versions très attendues: *Quartet* et *Replay*. *Quartet Stéréo* est une version adaptée aux capacités sonores supérieures des STE. Elle exploite les filtres et la stéréo. Enfin, *Replay Stéréo* est la dernière adaptation du célèbre digitaliseur sonore. On peut, dès à présent, numériser directement des échantillons stéréo.

Les Bitmap Brother's quittent Mirrorsoft

Les célèbres auteurs de *Xenon*, *Xenon II*, *Speedball* et *Cadaver* viennent de claquer violemment la porte des bureaux de **Mirrorsoft**.
Depuis, ils ont fondé leur propre société d'édition: **Renegade**. Deux shoot'em up sont prévus pour le début 91: *Magic Pockets* et *Gods*.

Tony s'implante en France

Power Computing, une des plus grosses compagnies de vente par correspondance en Angleterre, va prochainement s'implanter en France. **Power Computing** offre des produits de qualité à des prix sacrifiés, une des raisons pour lesquelles les Anglais ont élu cette société: meilleur revendeur 1989.
Nous avons rencontré le Président Directeur Général, Tony Ianiri, lors du **Forum Atari**: «Le marché français est très ouvert et particulièrement intéressant pour nous. Vu les prix pratiqués en France jusqu'à présent, nous n'aurons aucune difficulté à imposer nos produits. Nous offrons la qualité au meilleur prix. Nos fournisseurs se nomment **Sony**, **Epson**, **Citizen** et nos produits ne sont pas fabriqués à Taïwan. Quant aux prix, ils sont imbattables. Nous avons par exemple un disque dur de 110 Mo de la taille d'un lecteur trois pouces et demi pour 6 000 F! L'année prochaine nous proposerons même un disque dur de la taille d'une grosse boîte d'allumettes. Notre catalogue comporte une gamme de disques durs de 20 à 110 Mo, des lecteurs 3 p 1/2 (dont un modèle 1,44 Mo) et un hardcopieur capable de reproduire absolument tous les logiciels protégés. Enfin, nous allons offrir un service de vente par correspondance, grâce auquel l'acheteur recevra son achat 48 heures après avoir passé commande. En Angleterre, notre service après-vente a une excellente réputation. Vous pouvez demander à vos confrères de la presse anglaise, ils n'ont jamais reçu de plaintes nous concernant.»
Comptez sur nous pour vérifier la véracité de ces propos ainsi que la qualité des produits proposés. Rendez-vous dans nos prochains numéros.

Le streamer T150 de Protar, prochainement disponible en France.

Toriy Ianiri: le boitier dans sa main n'est pas une unité de disquette mais un disque dur de 110 Mo!

Defender arrive

Fan de *Defender*, réjouissez-vous. Le célèbre jeu d'arcade vient enfin d'être adapté sur ST et sortira pour Noël sous le label *ARC*.

ALLEMAGNE

Protar

La société allemande, spécialisée dans les disques durs pour ST, vient de créer une filiale française: Protar France S.A.R.L. 7, rue des Artisans 67 550 Strasbourg. La gamme des disques Profile comporte 7 modèles dont les plus intéressants sont le ProFile 40DC (40 Mo, 19 ms de temps d'accès, 1398 DM), le ProFile 80DC (80 Mo, 19ms, 2298 DM) et le ProFile 180 (175 Mo, 18ms, 3000 DM).

Protar possède également dans son catalogue deux streamers pour ST et TT: le T60 (60 Mo, 1598 DM) ainsi que pour le T150 (150 Mo, 2198 DM). Ceux-ci peuvent également être utilisés pour effectuer la sauvegarde de vos partitions Mac (*Spectre GCR) ou PC (Supercharger, PC Speed*).

Encore un accélérateur

La société **Makro CDE** vient de développer une nouvelle version de sa carte accélératrice Turbo 16. Elle comporte un 68000 cadencé à 16 MHz ou 24 MHz et un cache de 32 Ko. Cette version 2.0 serait 35% plus rapide que la précédente. **Makro CDE** cherche un importateur en France.

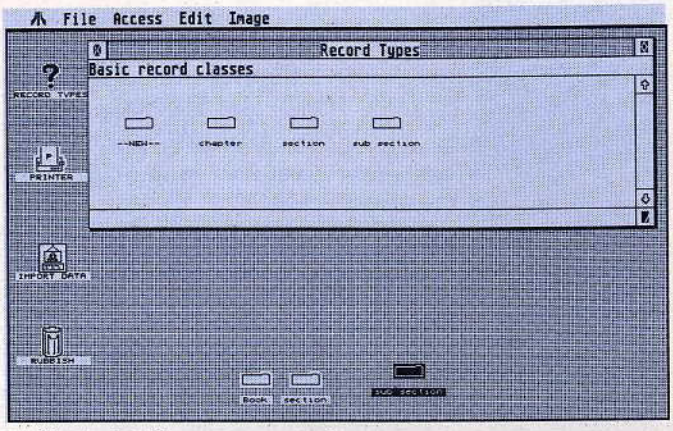
Tél.: 49.0602225233.

FRANCE

L'Atari Baa STE

Pour aller plus loin avec votre STE, **Atari France** a sélectionné pour vous un ensemble de logiciels destiné à élargir les domaines d'application de votre STE: graphisme (*Dali Light*), musique (*Clé de Sol*), programmation (*Omikron 3*), éducation (*Anglais Collège*), traitement de texte (*Graal Text*), jeux (*Harricana* et *Light Corridor*). Pour compléter cet assortiment, vous trouverez également dans le Bag STE: un kit de téléchargement 3615 Atari, Le grand livre de l'Atari STE et un abonnement d'un an à **Atari Magazine!**

L'Atari BAG STE: à l'intérieur tout le nécessaire pour aller plus loin avec votre STE.



Polyfiler tiendra-t'il toutes ses promesses?

L'ensemble de ces éléments achetés séparément vaut plus de 3 500 F. Ils vous sont proposés emballés dans un superbe cartable pour la somme exceptionnelle de 1 250 F.

Le STE et le Poète

Ceux qui ont visité la galerie du Faubourg Saint-Honoré du 5 au 19 octobre 1990 ont pu découvrir les œuvres de l'infographiste hongrois Tamàs Waliczky. Elles ont toutes été réalisées sur un 1040 STE. Certaines d'entre elles étaient d'ailleurs exposées dans la galerie graphique du **Forum Atari**.

Renault adopte le Portfolio

Le projet «Micro-Vendeur» est destiné à équiper à moyen terme sa force commerciale d'un outil d'aide à la vente. Le Portfolio a été choisi par le constructeur français pour sa compacité, sa simplicité d'utilisation, sa compatibilité PC et surtout son prix. Un logiciel développé par la régie permet au commercial de connaître avec précision, l'ensemble des véhicules, accessoires, options et prix proposés par **Renault**, ainsi que les différentes possibilités de financement et de services proposés par la **DIAC**.

Actuellement, chaque succursale (et concessionnaire) est équipé d'un PC relié à la maison mère par un ré-seau spécialisé RCOM2. Ces PC seront dotés d'un lecteur de bee cards. Tous les 15 jours les vendeurs n'auront plus qu'à insérer la bee card dans ce lecteur pour qu'en moins de 5 secondes, les informations soient mises à jour.

Le projet «Micro-Vendeur» vise à équiper la majorité des commerciaux des 59 succursales et des 447 concessionnaires **Renault** (soit 4 400 vendeurs).

Logisoft

Le Dessin Technique de la société toulousaine **Logisoft** est destiné à la réalisation de dessins industriels, électroniques et architectural. Sa particularité réside dans son langage Basicad qui permet de lui adjoindre de nouvelles fonctions et de réaliser les figures les plus complexes.

Autre produit annoncé, la gestion de personnel va compléter les outils de gestion modulaires déjà disponibles. Destiné à la gestion des salaires et des carrières, ce dernier est l'aboutissement de toute une gamme destinée à la gestion intégrale.

Polyfiler

Polyfiler tarde toujours à arriver. Cependant nous avons eu la primeur de quelques photos d'écran. Ce progiciel est encore loin d'être achevé et il y a peu de chance que sa commercialisation intervienne avant la fin de l'année. On attend donc une version plus avancée pour vous faire part de nos premières impressions.

Application System et le TT

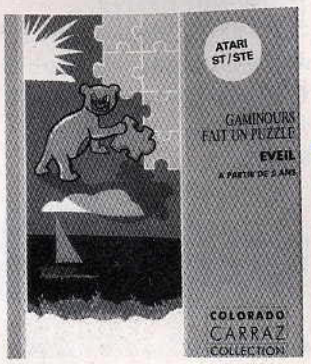
Application System annonce que les logiciels suivants fonctionnent sur le TT: *Script*, *Signum2*, *Stad Plus*, *Creator*, *Flexdisc 1.4*. Signalons que *Script 2* exploite la résolution VGA tout comme le futur *H.D.U* version 3.

Convector est là

Upgrade Editions signale la disponibilité en version française de *Convector*, un logiciel de vectorisation d'images bitmaps. Il transforme toute image *Degas*, *IMG* ou *Arabesque* en une image GEM ou *Arabesque* format vectoriel. On peut fixer la zone à vectoriser, les niveaux de tolérance, le seuil de rejet des pixels isolés.

Carraz renaît

La gamme des logiciels éducatifs **Carraz** a été rachetée par **Collorado Technologies**. Plusieurs titres de la collection **Carraz**, fairont leur réapparition dans les jours à venir, dans des versions améliorées et repackagées: *Le petit lecteur*, *L'oreille en poin te*, la collection *Didact-English*, *Gaminours* (formes et couleurs, fait un puzzle) et *La dictée*.



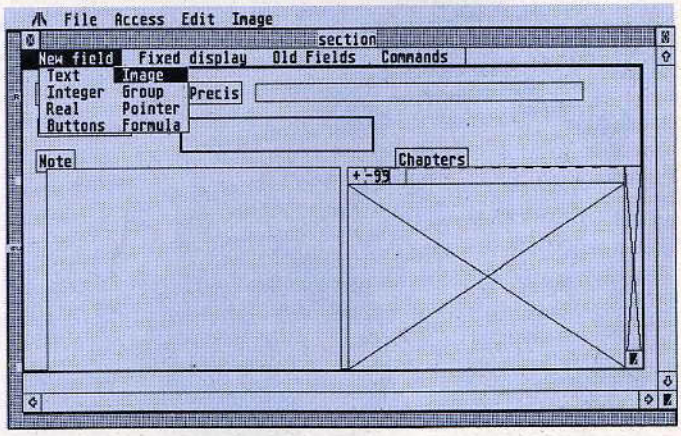
Nouveau Kortel

Nouvelle société d'édition, **Kortel Informatique** édite les logiciels *Aouate*. Le catalogue **Kortel** comprend un logiciel de *gestion de cabinet médical (ST-Thoscope)*, son module de comptabilité (*Medifisc II*), un gestionnaire de mailings (*Quick Mailings*), le traitement de texte multi lingue *Light*, présenté dans «Préviews» dans **Atari Magazine n°15**.

Du nouveau chez Log Access

Une nouvelle version de *Gestcomptes* (la version 1.06) est née. Elle a été améliorée par rapport à la version testée dans **Atari Magazine n°16** et surtout de la «Hotline Log-Access», un SAV télématique. Enfin, **Log-Access** vient d'achever la francisation du traitement de texte *Writer ST* (cf. **Atari Magazine n°15**). Il sera commercialisé en France sous le nom de **Burotext**, au prix très attractif de 790 F.

La rédaction



Polyfiler: les différents type de champs. Remarquez l'étonnante barre de menu à l'intérieur de la fenêtre.

De la puissance pour votre ATARI ST

Disques durs PREMIUM

100% compatible avec les durs Atari, peu bruyant, rapide. Les PREMIUM ne sont pas des kits. cables, boitier, manuel et logiciels sont fournis. Livré prêt à fonctionner: formaté, partitionné, auto-bootable et testé sur 1 Gigaoctets au minimum. Il suffit de brancher les cables et c'est tout. Garantie 1 an. Satisfait ou remboursé (nous consulter pour plus de renseignements).

Produit	Capacité formatée	Temps d'accès moyen	Prix ttc
20 +	20 Mo	28	3590.00
32	32 Mo	40	3690.00
32 +	32 Mo	28	3990.00
48	48 Mo	40	4190.00
48 +	48 Mo	28	4490.00
64	64 Mo	24	5290.00
85	85 Mo	24	6190.00

Téléphonez pour plus de renseignements.

Disques durs GOLDEN PREMIUM

Absolument silencieux (moins de 40 db), ultra-rapide (entre 25 et 15 ms), résistant aux chocs (10 G en fonctionnement) voici les GOLDEN PREMIUM. Certains GOLDEN contiennent une mémoire cache de 8 Ko à 64 Ko. Garantie étendue deux ans (5 ans pour le GP 207). Satisfait ou remboursé (nous consulter pour plus de renseignements).

Produits	Capacité formatée	Temps d'accès moyen	Prix ttc
40	40	25	4990.00
85	85	19	7490.00
111	111	20	8990.00
207	207	15	12990.00

Téléphonez pour plus de renseignements.

Cadeau !!!

Pour toute commande passée avant le 15 décembre, nous vous offrons un cadeau surprise.

RAM SIM/SIP aux prix de gros
1 * 1 Mo = 475,00
2 et plus = 435,00
(prix unitaire)

Lecteur Haute-Densité:

Fonctionne avec tous les Atari ST, STe et Méga. Permet de formater les disquettes au format 1.44 Moctets (et jusqu'à 1.68 Mo). 8 soudures à réaliser dans votre Atari, le lecteur (externe ou interne) à remplacer. Fonctionne avec les lecteurs 3'1/2 et 5'1/4. Vitesse de lecture/écriture doublée. Formate au format PC quand le TOS le permet (TOS 1.4-1.6). Livré avec une notice de montage et le logiciel de formatage. Prix: 1190,00 franc ttc

Super PROMO programmeur
Le Basic OMIKRON +
Le compilateur Junior +
EasyGEM +
La Manuel de Programmation
994,00 749,00
(valable jusqu'au 31/12/90)

OMIKRON.France, 2 rue Montoison, 51100 REIMS, 26 40 60 22

Basic OMIKRON	199.00	
Basic OMIKRON + Manu de prog	299.00	
Compilateur Junior	395.00	
Compilateur Pro	990.00	
EasyGEM	270.00	
Manuel de programmation	199.00	
La Lettre de l'OMIKRON	60.00	
Mortimer	290.00	
The KILLER 2.08	129.00	
DRAW 3	495.00	
PREMIUM 20 +	3590.00	
PREMIUM 32	3690.00	
PREMIUM 32 +	3990.00	

PREMIUM 48	4190.00	
PREMIUM 48 +	4490.00	
PREMIUM 64	5290.00	
PREMIUM 85	6190.00	
GOLDEN PREMIUM 40	4990.00	
GOLDEN PREMIUM 85	7490.00	
GOLDEN PREMIUM 111	8990.00	
GOLDEN PREMUIM 207	12990.00	
EP 16/512	1495.00	
Kit Lecteur HD	1190.00	
Port logiciel:	25.00	
Port disque dur:	110.00	
Autre port:	39.00	
Total:		

ATARI MAG 11/90

A retourner à: OMIKRON.France,
2 rue Montoison, 51100 REIMS,
tel: 26 40 60 22

Nom: _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville _____

C B: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date de validité |_|_|_|_|

Signature

DERNIERE MINUTE

Arrivés quelques jours avant le bouclage du magazine, ces logiciels, qui ne sont souvent que des pré-versions, seront disponibles dans les semaines à venir.

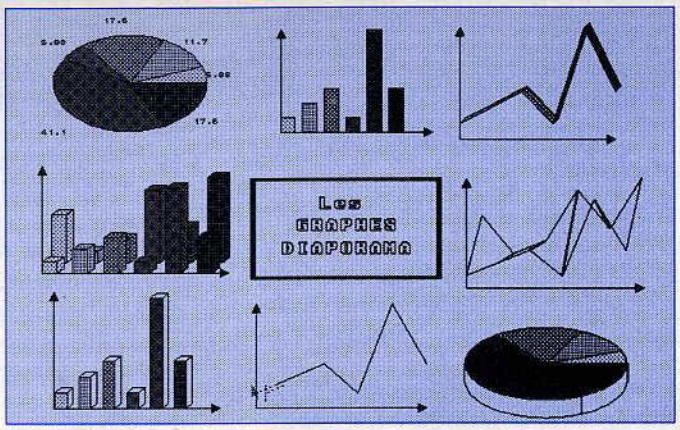
Diaporama, exposez vos idées en panorama

Diaporama est un logiciel de PréAO (Présentation Assistée par Ordinateur). Les images étant parfois plus parlantes que les mots, il est souvent utile d'accompagner un discours (ou toute autre intervention orale) de panneaux visuels. Parce qu'il est possible aujourd'hui de relier le ST à des rétro-projecteurs, **Log-Access** a imaginé un logiciel d'aide à l'élaboration de la partie visuelle de votre exposé. Ceci s'effectue simplement à partir d'un ensemble d'images et d'un script assurant leur enchaînement.

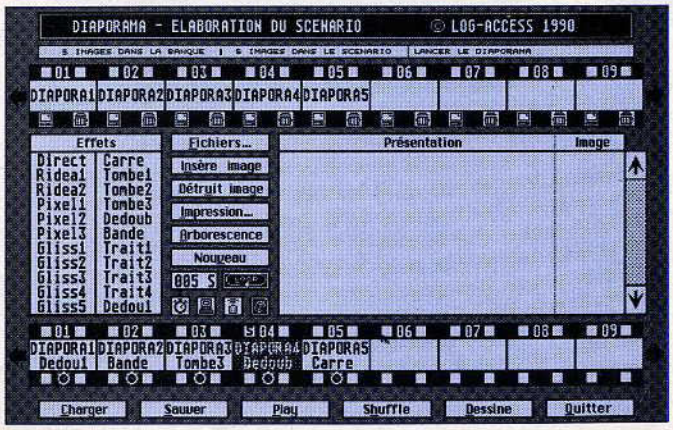
Diaporama ne se contente pas d'exécuter l'enchaînement des images. Il est doté de 3 modules permettant la création complète de l'exposé:

- le module de dessin s'apparente fortement à Degas. On peut tracer des lignes, des cercles, des rectangles, etc. *Diaporama* utilise les fontes GDOS. Plusieurs polices sont fournies d'origine (Chicago, Times, Suisse, Courrier). Chaque image possède bien entendu sa propre palette de couleur. Enfin, on peut tracer des droites munies de flèches et mélanger plusieurs images. Le module graphique accepte des écrans au format IMG, Degas (compressé ou non) et même des séquences d'animation en provenance de *Cyberpaint*.
- le module tableur/grapheur autorise la saisie de chiffres dans un tableau de 32 lignes de 32 colonnes, et leur reproduction sous 15 représentations graphiques différentes en 2D ou 3D. Sans atteindre les performances d'un grapheur comme *Scigraph*, celui-ci permet des réalisations très honorables.
- enfin, le dernier module est dédiée à l'enchaînement des images. La création d'un script est enfantine: on choisit la première image, on lui attribue un effet d'apparition (20 sont proposées dont rideau, glissement, fondu, pixelisation, etc.), puis on fait de même avec toutes les autres images. Lors de la projection, le passage d'une image à l'autre peut se faire soit automatiquement (après un délai fixé), soit après appui d'une touche, soit à l'aide de la souris, soit encore à l'aide d'une télécommande en option. On peut même définir des images subliminales!

Le logiciel fonctionne en couleur et en monochrome sur tous les ordinateurs de la gamme **Atari** (ST, STE, TT).



Diaporama



Diaporama, le dernier logiciel de PréAO pour ST et STE.

Diaporama
Edité par **Log Access**
Prix: 490 F

Signé **Comus France**, *Music One* est un logiciel de musique semblable sur bien des points au célèbre *Music Studio*. Comme ce dernier, il utilise le processeur sonore interne de l'Atari, comme lui on peut composer une mélodie en plaçant à l'aide de la souris des notes sur une partition. *Music Studio* va cependant beaucoup plus loin. C'est aussi

un remarquable outil pédagogique et un séquenceur MIDI 8 pistes. On peut assigner les 8 pistes à des canaux MIDI (si on possède un synthé ou un expandeur) ou 3 pistes au processeur sonore du ST et les 5 autres à des canaux MIDI.

Pour composer un morceau de musique vous pouvez utiliser la souris, un synthé MIDI ou transformer votre clavier d'ordinateur en un clavier musical 3 octaves. Si vous utilisez le processeur sonore du ST, une option permet de créer à la souris de nouveaux instruments.

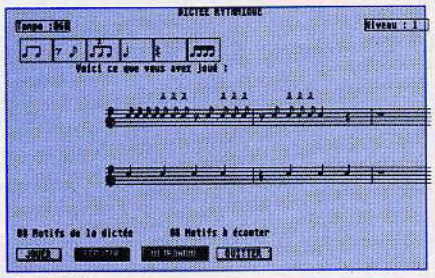
Toutes les fonctions traditionnelles d'un séquenceur sont intégrées y compris les options Transposition et Auto-correction.

Enfin, un générateur aléatoire des accompagnements, vient à point nommer simplifier et embellir vos compositions.

Mais *Music One* est aussi un logiciel pédagogique, destiné à faire de vous un redoutable mélomane. Il propose des dictées mélodiques et rythmiques, des jeux sur les accords et les intervalles (retrouvez le nom de l'accord joué par l'ordinateur par exemple), etc.

Music One utilise des fichiers au format «Midifile», un standard dans le domaine. L'interface utilisateur est très conviviale. Le logiciel comporte également une aide à l'écran accessible en permanence.

Music One est un excellent outil d'apprentissage musical que vous soyez ou non équipé d'un synthé. Il est le premier à mélanger aussi astucieusement les instruments MIDI et les sons du ST.

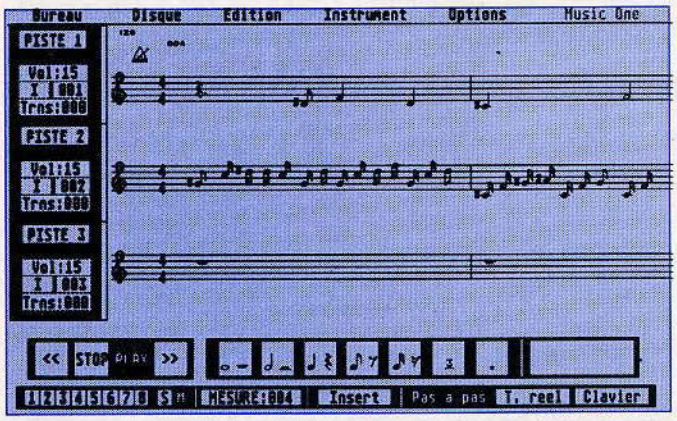


Music One

Music One
Edité par **Comus France**
Prix: 390 F

Astronomie, l'odyssée des planètes

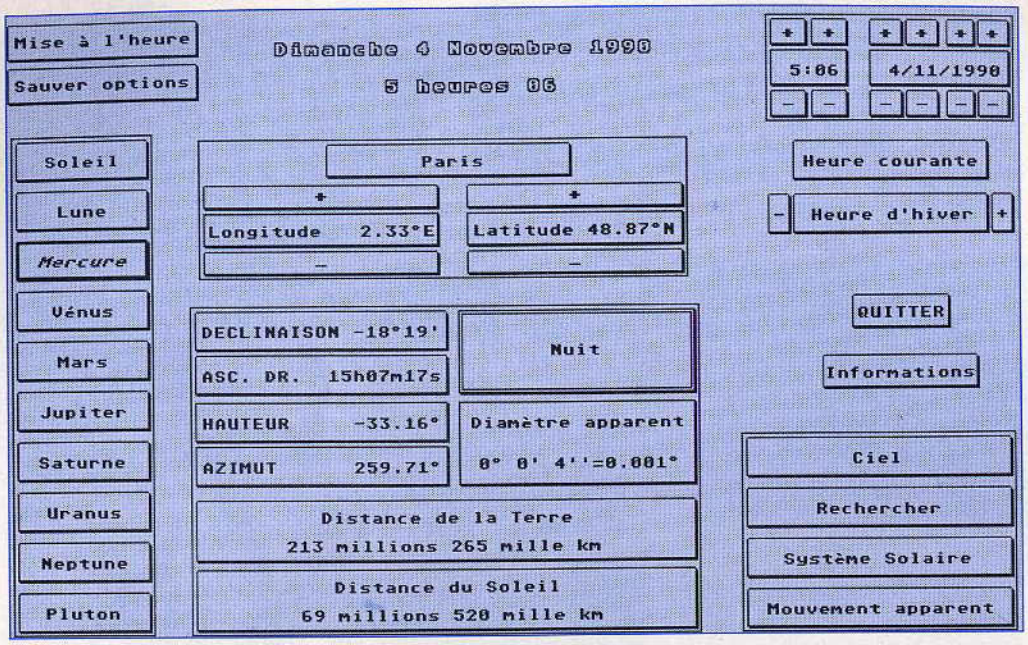
Pour les passionnés d'*Astronomie* débutants ou confirmés, **Aroback** édite un nouveau logiciel: *Astronomie*. Fonctionnant sur écran monochrome et couleur, ce logiciel fourmille d'options diverses et variées. Parmi



La dictée musicale de Music One.

Tel.: 87.88.40.44
Rue Paul Henri Spaak, 57350 Stiring Wendel.
Ouvert du lundi au vendredi de 9h à 18h.
Règlement contre-remboursement par les P.T.T.
Prix T.T.C.

Trinology Informatique S.A.R.L.



ASTRONOMIE, l'odysée des planètes.

celles-ci, on retrouve les calculs classiques de l'ascension droite, déclinaison, azimut et hauteur de 1 600 étoiles et planètes (les possesseurs d'un télescope à monture équatoriale apprécieront), la représentation du ciel et du système solaire pour une heure et un endroit donné, ainsi que celle du système solaire pour un angle donné par rapport au plan de l'écliptique, le tracé du mouvement apparent d'une planète et pour finir, la recherche d'événements type (éclipses de Lune et de Soleil, élongation maximale, rapprochement avec et sans la Lune avec écart maximal désiré en degré) à partir d'une période déterminée. Cette dernière option permet de sauver le résultats des calculs sous la forme d'un fichier ASCII consultable à partir d'*Astronomie* ou de n'importe quel traitement de texte. Si l'on rajoute à cela la possibilité de rechercher un corps par son nom ainsi que de connaître le nom d'un astre et ses paramètres en cliquant à sa proximité et surtout une documentation concise et claire comportant toutes les notions fondamentales nécessaires aux néophytes pour bien débuter en *Astronomie* et exploiter ce logiciel, on comprend qu'*Astronomie* ne devrait pas décevoir ses utilisateurs.

Astronomie, l'odyssée des planètes
Edité par **Aroback** Prix: 490 F

Expertise 4.5, le ST découvre l'IA

Parmi les champs d'investigation de ce que l'on appelle communément l'intelligence artificielle, le diagnostic (raisonnement ayant trait à un champ d'expertise donné) est encore le plus développé. Grâce à des outils spécifiques que sont les systèmes experts, l'ordinateur peut fidèlement reproduire le raisonnement d'un expert à partir de faits et de règles.

Sur ST, le choix en générateur de système expert se limitait à *Graal Xper*, un bon logiciel souffrant de l'absence de toutes les interfaces conviviales. Aujourd'hui, la société **Synergie et Communication** propose enfin un véritable générateur de système expert digne du ST. Entièrement sous GEM, *Expertise 4.5* se révèle simple d'emploi et très convivial. On peut ouvrir simultanément une fenêtre listant la base de faits, une autre listant celle des règles, effectuer des déductions en chaînage avant ou chaînage arrière.

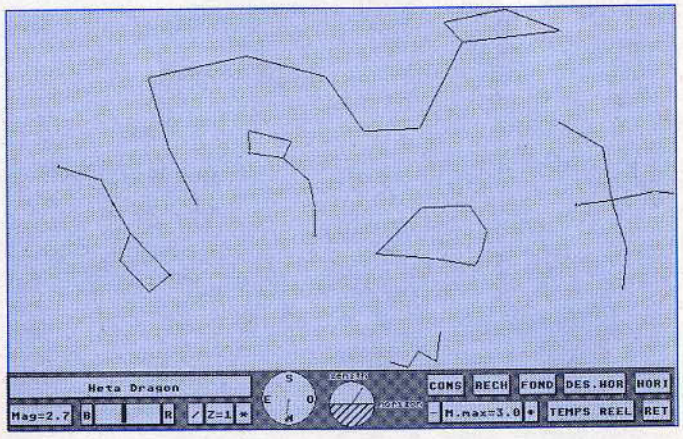
Expertise dispose d'un moteur d'inférence d'ordre 1, qui autorise l'utilisation de variable dans les faits.

Enfin, il est possible d'écrire de véritables programmes afin de créer des systèmes experts complexes.

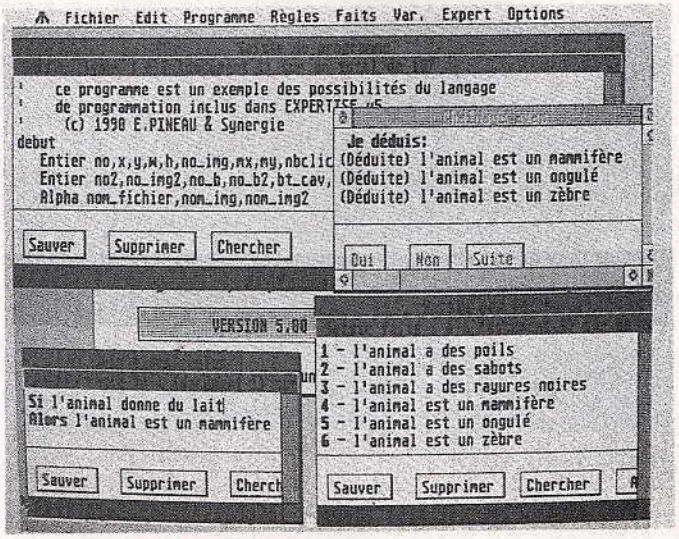
Une verson réduite, *Expertise 4*, sans langage de programmation, permet de s'initier en douceur aux systèmes experts et aux principes de l'IA. Attention, *Expertise* nécessite 1 Mo de mémoire pour fonctionner.

Expertise 4.5
Générateur de système expert
Edité par **Synergie et Communication**

Prix: 750 F. - ST/STE
La rédaction



◄*Vue des planètes*



Expertise 4.5►

GFA BASIC

LA FORCE EST AVEC VOUS

BIEN DEBUTER + INTERPRÉTEUR + COMPILATEUR 190 F

LE LIVRE : BIEN DEBUTER EN GFA BASIC

A l'aide de nombreux exemples clairs et progressifs effectuez rapidement vos premiers pas en programmation. Découvrez les boucles, les procédures, la manipulation des données, la création graphique et sonore... puis apprenez progressivement à utiliser l'éditeur et l'ensemble des commandes du langage. Enfin, bénéficiez de nombreuses astuces et sachez éviter les pièges lors de vos développements.

LA DISQUETTE : INTERPRÉTEUR ET COMPILATEUR GFA BASIC 2.0

Un langage de programmation simple pour exploiter à fond toutes les possibilités de votre Atari. **L'interpréteur** tire pleinement profit des principes de la programmation structurée grâce à son jeu d'instructions complet (WHILE... WEND, REPEAT...). Avec plus de 200 commandes très puissantes (graphiques, sonores, systèmes, gestion de fichiers...) créez rapidement des applications de qualité professionnelle. **Le compilateur** accélère vos programmes en GFA Basic et décuple la vitesse des applications en générant du code machine compact et très performant. Simple d'utilisation, il vous fera bénéficier de la formidable rapidité de votre machine.

MICRO APPLICATION 58 RUE DU FG POISSONNIERE 75010 PARIS/TEL (1) 47 70 32 44

☐ Je désire recevoir l'offre GFA 2.0
ci-joint mon règlement de 190 F par :
☐ mandat ☐ chèque
à l'ordre de MICRO APPLICATION
☐ carte bleue

date d'expiration _____

Date _____

Nom _____

Adresse _____

Ville _____

Code postal _____

Signature

EDITIONS MICRO APPLICATION

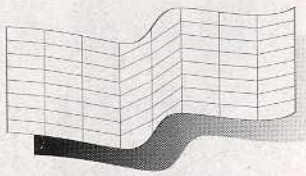
WELLDONE

arobace éditions

"choisissez votre environnement"

Gestion

KSPREAD 4

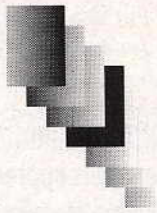


Le tableur surpuissant qui fait aussi bonne impression

Manuel 150 p. Prix: 990 F

GESTOCKS 90

VERSION 3.03



La gestion commerciale conviviale

Prix Hors TVA: 1500 F

GESBARRE

456 235

L'éditeur de codes à barres

Prix Hors TVA: 2500 F

2 Rue Piémontési
75018 Paris
(1) 42 23 50 44

Utilitaires

CODEKEYS

NOUVEAU

Le générateur de macros universel

Prix public 490 F

IMAGE!

NOUVEAU

Logiciel de dessin haute résolution

Prix public 490 F

HOTWIRE 2

Lancer une application d'une touche

Prix public 490 F

TURBO ST

L'affichage à la vitesse de l'éclair

Prix public 390 F

G+PLUS

L'alternative à GDOS™

Prix public 390 F

MULTIDESK

Gestion complète des accessoires

Prix public 390 F

FLEXIDUMP+

Le gestionnaire de copie d'écran

Prix public 490 F

Programmation

ADEBOG

Version 1.03

Le premier débogueur symbolique professionnel

L'outil de développement indispensable pour la mise au point de tous les programmes.
Compatible avec l'ensemble des langages compilés ou assemblés sur Atari ST (Assembleur, C, Basic GFA 3, Basic Omikron, etc.).

ADEBOG PRO (Version cartouche) sera disponible en novembre.

Manuel 150 p. Prix 590 F – ADEBOG PRO Prix 1290 F

CRAFT

L'environnement "UNIX™ like"

Manuel 600 p. 690 F

Science

ASTRONOMIE

NOUVEAU

L'odyssée des planètes

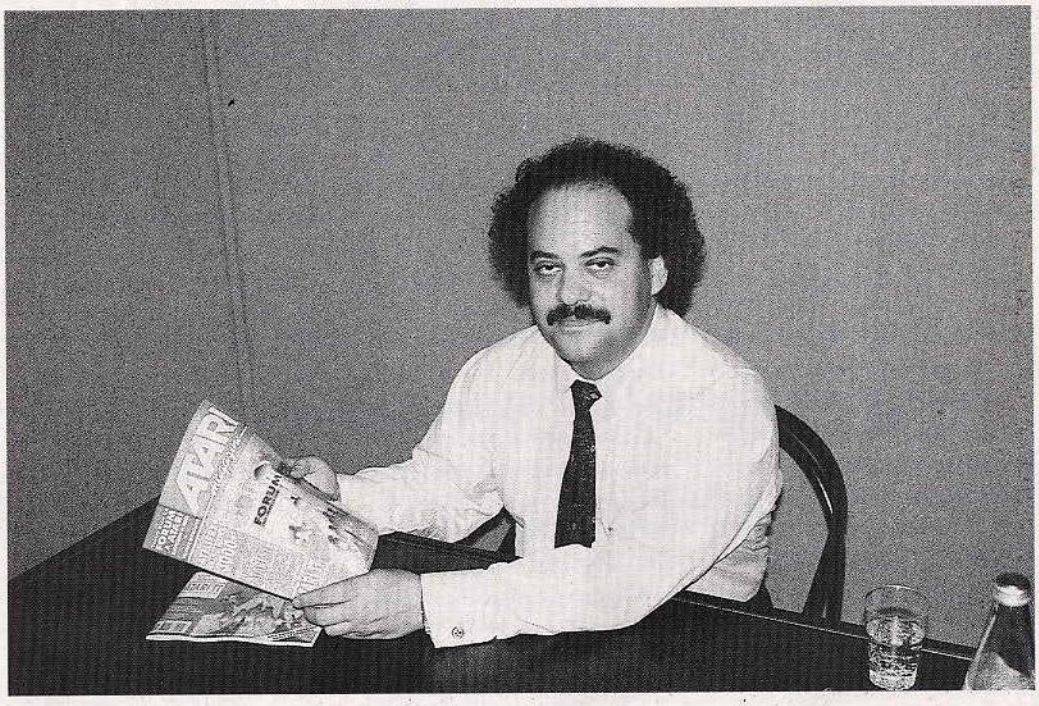
Prix 490 F

en direct avec vous

SAM TRAMIEL
L'avenir est excitant pour Atari

Pour en savoir plus sur l'évolution des gammes ST et TT, ainsi que sur les futurs projets d'Atari, nous avons questionné directement Sam Tramiel, le Président d'Atari Corp.

Il y a un an environ (cf. Atari Magazine n°6), Sam Tramiel nous recevait dans son bureau de Sunnyvale. Depuis cette entrevue, le marché de la micro-informatique a considérablement évolué, tout comme la gamme Atari. Nous avons donc profité de sa présence en France à l'occasion du Forum Atari, pour faire le point sur l'évolution du marché informatique, ses perspectives, l'avenir d'Atari et ses futurs produits.
Sam Tramiel le répète souvent, il n'aime que les choses excitantes. Le Lynx, le Portfolio et le TT sont ses «bébés», les premiers projets qu'il a mené de bout en bout depuis qu'il a succédé à Jack Tramiel, le fondateur de la firme.
Pour Sam Tramiel, une machine n'est excitante que si elle est novatrice. Gageons que l'innovation ne va pas manquer chez Atari dans les prochains mois!



Sam Tramiel Président d'Atari Corp

Atari Magazine Deux ténors de l'informatique ont récemment modifié leur politique de prix. Apple, avec le Mac Classic, vise le créneau du MEGA ST, le PS/1 marque, tout au moins aux USA, le retour d'IBM sur le marché familial. «Business is War», le célèbre slogan de Jack Tramiel, votre père, est plus que jamais d'actualité. Comment réagissez-vous face à cette double attaque de vos ennemis?

Sam Tramiel *Aux USA, IBM s'attaque au marché familial avec un PS/1 à 1 000$: 1 Mo de RAM, un 286, un écran monochrome, pas de disque dur. C'est intéressant, mais à mes yeux IBM n'est qu'une marque parmi les autres à proposer une machine MS/DOS. Et cette compétition du monde MS/DOS vis-à-vis de nos ordinateurs existe depuis longtemps. Je ne suis donc pas particulièrement inquiet, il y a toujours eu une rude concurrence. Notre philosophie ne change pas. Pour réussir sur ce marché, il faut sans cesse innover et concevoir des machines avec plus de «fun» pour l'utilisateur: des sons et des graphismes d'enfer, des prix encore plus attractifs...*
Le changement de politique de prix d'Apple crédibilise totalement la philosophie d'Atari depuis ses débuts: «Power without the price». Mais un changement de cap aussi brutal chez Apple peut-il réussir sans grand dégât? L'avenir nous le dira, mais j'en doute. Ceci dit, les offres d'Apple ne concurrencent que le MEGA ST. Le Mac Classic ne marche pas sur les plates-bandes du 1040 STE couleur. Nous restons leader avec les 520 et 1040 STE et rien chez Apple ne vient rivaliser avec notre TT.

A.M. Avec l'annonce des Mac Classic et LC, avec l'arrivée du TT, l'avenir du MEGA ST semble compromis à court terme. Par quoi allez-vous le remplacer? Par un TT bas de gamme?

S.T. *Désolé, mais je ne peux rien*

vous dire pour l'instant. Sachez cependant que nous avons en projet des choses très excitantes dans les gammes ST et TT. Et vous n'aurez pas à attendre 4 ans pour découvrir ces nouvelles machines. Le TT fut long à mettre au point en raison d'un tas de petits problèmes stupides. Mais vous allez voir très très bientôt de nombreuses nouvelles machines.

A.M. Il y a quelques mois on a beaucoup parlé d'un «deal» entre Atari et l'URSS concernant les DRAMS. Qu'en est- il au juste?
S.T. *Il y a eu effectivement beaucoup de bruits de couloir à ce sujet, mais il n'y a encore rien de conclu. Nos laboratoires ont bien reçu des échantillons d'URSS pour effectuer des tests d'endurance. Malheureusement, la première fois qu'un de nos ingénieurs a tenté de souder un circuit sur la carte, le plastique de la DRAM a littéralement explosé! Nous avons donc laissé tomber l'idée. Cependant, il reste très important pour les entreprises occidentales d'aider le développement économique à l'Est. Si ces pays consolident leur économie tout le reste suivra. Nous devons les aider et encourager les échanges avec la Russie, la Pologne, la Hongrie et tous les autres.*

A.M. Nous aimerions revenir sur l'aventure «Federated Corp»...
S.T. *Ah! (il grimace et fait un geste de désespoir). Je n'appelle pas cela une aventure, c'était un désastre! Heureusement, c'est terminé à 99,99%. Il nous reste deux ou trois petites choses à nettoyer mais c'est fini; on s'en est débarrassé. Ce fut une expérience douloureuse quoiqu'instructive. Si nous devons un jour reprendre une compagnie, elle fabriquera des périphériques ou des circuits intégrés, mais ce ne sera pas une chaîne de distribution. Jamais plus; ce n'est pas pour nous.*

A.M. A qui avez-vous revendu Federated Corp?
S.T. *Nous avons revendu la plus importante partie de Federated, située en Californie, à une compagnie nommée Sailo et le reste, des terrains et des immeubles, à une compagnie nommée Dixons, une très importante chaîne de distribution HIFI/TV/Radio en Angleterre.*

A.M. Le marché connaît aujourd'hui un véritable engouement pour les interfaces graphiques évoluées avec, notamment, l'apparition de Windows 3.0, NextStep ou Finder 7.0. Comment voyez-vous l'évolution de ces interfaces?
S.T. *Regardez le TT. Il est doté d'un nouveau TOS et d'une nouvelle version du bureau GEM qui apportent encore plus de facilité et de convivialité à l'utilisateur. Nous allons d'ailleurs adapter ce nouveau système d'exploitation à la gamme ST. Il n'est pas étonnant que l'interface Windows 3.0 soit perçue comme une révolution pour le monde MS/DOS... Toutefois, si vous la comparez à ce qui existe depuis toujours sur ST, vous constaterez que Windows a besoin pour fonctionner d'un 286, voire d'un 386, et de 2 Mo de RAM, ce qui n'en fait pas vraiment une interface «grand public», vu le coût du hardware.*

A.M. Aujourd'hui le terme à la mode est «multimédia», tout le monde a sa machine multimédia! Le TT a plusieurs atouts pour réussir sur ce marché naissant, mais il faudra lui adjoindre de nouveaux périphériques et notamment une carte graphique «True Color» (16 millions de couleurs). Selon notre analyse, ces périphériques devraient être produits par Atari (afin de les standardiser) et non par un fabricant externe. Partagez-vous ce point de vue?
S.T. *Vous avez parfaitement raison. Multimédia est effectivement le nouveau «buz word». Vous qui connaissez l'ATW 800, vous n'ignorez pas que cet ordinateur, à base de transputers, possède une carte graphique extraordinaire. Nous sommes actuellement en train de l'adapter pour le bus VME du TT. Nous envisageons d'ailleurs d'équiper dans l'avenir tous les modèles haut de gamme de TT avec cette carte «true color», puis d'en intégrer les composants sur la carte mère.*

A.M. Pour favoriser les développements sur une nouvelle machine, certains constructeurs n'hésitent pas à investir chez les grandes sociétés de logiciels. Jusqu'à présent, la politique d'Atari a plutôt été axée sur la démarche suivante: «on vous apporte une machine fabuleuse, vous verrez qu'elle va se vendre à des centaines de milliers d'exemplaires, alors qu'attendez-vous pour adapter vos applications dessus?» Cette politique est-elle efficace, convient-elle à un ordinateur comme le TT?
S.T. *Pour Atari, le TT est une machine très importante pour réussir sur le marché du 68030 et d'ici la fin 91/début 92, sur celui du 68040. Nous avons deux plates-formes de développement sur le TT, une autour du TOS et l'autre autour d'Unix. Côté TOS, nous avons déjà plusieurs milliers de programmes, mais il manque quelques logiciels particulièrement importants que nous aimerions voir sur le TT; nous allons donc trouver les finances pour aider au développement de ces derniers. Côté Unix, les choses sont totalement différentes. Théoriquement il devrait être simple de convertir des applications Unix. Par ailleurs, nous devons amener les sociétés à développer des applications graphiques conviviales sous Unix. Ainsi le week-end dernier, au cours d'un symposium qui s'est tenu sur votre Riviera, j'ai convaincu les gens d'Oracle pour qu'ils envisagent de porter Oracle (un SGBD relationnel très répandu dans l'univers Unix) sur notre futur TT/Unix.*

A.M. Comment comptez-vous amener les grandes sociétés de développement, sur Mac II par exemple, à porter leurs applications sur TT?
S.T. *Nous allons en effet essayer de les convaincre que le marché existe et que s'ils l'oublient, ils passeront à côté d'un chiffre d'affaires très important. Par ailleurs, nous travaillons actuellement à rendre le portage des applications Mac vers le TT le plus facile possible. Mon frère (Ndlr: Léonard Tramiel, vice-président software d'Atari Corp.) développe actuellement un système dans ce sens.*

A.M. Pourquoi investir sur Unix? Quel est son avenir?
S.T. *MS/DOS est le plus gros marché actuel, mais il n'est pas le plus évolutif. Aujourd'hui, les marchés d'Unix sont certes les universités et les milieux scientifiques, mais nous croyons - et nous ne sommes pas les seuls -qu'Unix est le futur système d'exploitation standard dans l'univers des stations de travail personnelles.*

A.M. Le mois dernier nous avons rencontré Ion Filotti de NSL. Il a insisté sur l'intérêt d'un Portable sous Unix. Que pensez-vous de cette idée?
S.T. *Je pense comme lui. Peut-être pas en 1991, mais début 1992 nous allons fabriquer un laptop Unix équipé d'un 68030.*

A.M. Justement, puisque nous parlons de portable, pourquoi le Stacy n'est-il jamais réellement sorti en France?
S.T. *Nous avons été agréablement surpris avec le Stacy. Il s'en est vendu plus que nous pouvions en fabriquer. Quelques centaines de Stacy 1 devraient arriver en France d'ici un mois.*

A.M. On parle beaucoup d'une version 2 du Stacy avec alimentation intégrée?
S.T. *No comment, et il est inutile d'insister!*

A.M. Qu'en est-il du CD/ST que vous avez annoncé il y a déjà quelques mois?

S.T. *Je ne l'ai jamais annoncé! Vous faites référence à un article paru dans la presse anglaise mais c'est faux! C'est une affirmation journalistique totalement erronée, incorrecte, fausse.*

A.M. Comptez-vous relancer le CD/ROM pour le ST?

S.T. *Le problème est lié au manque de développement et donc de logiciels pour ce système. Je veux vraiment que le CD-ROM soit disponible car je pense que c'est une superbe technologie. Nous discutons actuellement avec les éditeurs pour les convaincre de porter leurs dictionnaires et encyclopédies sur ce support; c'est un travail difficile. J'espère que l'année prochaine il y aura plus de logiciels et plus de hardware qui engendreront plus de développements, donc plus de constructeurs intéressés, etc. C'est comme une boule de neige. Mais cette boule de neige est actuellement très très petite.*

A.M. Combien de ST ont été vendus dans le monde?

S.T. *Plus de 2 millions d'unités dont 250 000 STE. Toutefois, vous devez vous rappeler que 90% de ces machines ont été vendues hors des Etats-Unis. Si nous arrivons à percer sur le marché US, le parc croîtra exponentiellement.*

A.M. Il semble que vous rencontriez de nombreuses difficultés à trouver un président à votre filiale US. Vous en avez fréquemment changé ces dernières années. Elie Kenan, l'actuel PDG d'Atari France a même été récemment pressenti pour en prendre la direction. Il a cependant décliné l'offre. Comptez-vous continuer à chercher un candidat dans les rangs des filiales européennes?

S.T. *Connaître le même succès aux Etats-Unis qu'en Europe, dans l'informatique de loisirs et le business, n'est pas une tâche facile pour Atari à cause de notre passé lié à la console de jeu. A partir du prochain COMDEX, nous allons commencer à mettre en place une nouvelle stratégie pour conquérir le marché US. Nous allons nous donner les moyens de réussir. Le nouveau dirigeant d'Atari USA est américain; il s'agit de Greg Prat qui était jusqu'alors vice-président d'Atari Corp., en charge des services administratifs et financiers. Concernant Elie Kenan, je vous précise, si vous l'ignorez, qu'il est depuis de nombreuses années un très bon ami. Patron d'Atari France, il est aussi, et il le demeure, notre consultant international qui apporte aux USA sa grande expérience du marketing.*

A.M. Maintenant quelques questions sur le Lynx et le Portfolio. Le Lynx tout d'abord. C'est une console fantastique. Pourquoi les jeux tardent-ils autant à sortir?

S.T. *J'aime le Lynx! (Il se lève et lance en français: un moment. Il quitte la pièce et revient une minute plus tard avec un attaché-case, contenant un Lynx et un Portfolio, dont il sort une impressionnante liasse de papier tout griffonné). Je vais vous montrer quelque chose. J'ai une véritable passion pour le Lynx. Mes deux enfants l'adorent également et jouent fréquemment à Slime World avec nos voisins...*

La version de Klax est exactement identique à l'arcade, c'est extraordinaire. Les logiciels suivants seront disponibles en octobre et novembre: Rampage, Rygar, Robot Squash (c'est un jeu de squash très original) et Mrs Pac Man. Pour décembre et janvier, nous aurons War Birds conçu par un de nos plus talentueux programmeurs maison. Ce «type» est véritablement génial. Son jeu sera fantastique et pourra se jouer à plusieurs. Checquered Flag est une course de F1 en 3D. Sortiront

CLAVIUS et ses solutions "Classiques"

SPECTRE GCR 3.0

Ecrit et lit Mac directement sans transfert !

- Sur STF, STE, STacy et TT! . AppleFileExch.,Disq.Aladin et.MSDos :OK!!
- Le Floppy (A ou B) écrit 8 fois plus vite – Rafraichissement écran 400 %+rapide
- Vitesse globale 20 % plus rapide qu'un Mac. –Ecran 30 % plus large
- SLM 804 sous Postcript/Ultrascript, Quickdraw. Matricielles reconnues
- Version 3.0 en Novembre! Renvoyer ou apporter votre disquette originale
- Liste des updates trop longue pour être citée ici. Appellez ou écrivez...

Avec ROMS 128 K : **Prix : NC**

La carte MegaTalk (Apple Talk + Midi + port SCSI pour Mega ST 1, 2, 4). — 2 290 F —

Nouveau! Emulateur HP pour SLM804 sous Mac: **490frs**

DVT-Scope : Back up de disque dur sur toute entrée/sortie vidéo de magnétoscope VHS ou autre. 360 M° sur une T 120 990 F + port 30 F

ST 4096C

La palette des 4096 couleurs du 520 STE dans tout ST et Mega ST ! **690 F**

MEGA•TOUCH – *Mettez du ressort dans votre ST !...*

95 ressorts à placer (facilement !) sous les touches de votre clavier pour une sensation Mega ST, nouveau prix : **90 F** + port 20 F

COUPS DE TONNERRE SUR LES BARRETTES SIMM

1 190 F les 2 de 1 M° - **2 380 F** les 4 de 1 M° (+ 30 F de port)

EXTENSION MÉMOIRE POUR STF À POSER PAR VOUS

1M° : **1290 F** - 2,5 M° : **2 490 F** - 4 M° : **3290 F** (Port 50frs)

pc-ditto II

Mieux qu'un autre émulateur, **un vrai XT Turbo à 10 Mhz**

Indice Norton SI de plus de 4.2. Accès à une librairie de plus de 15000 logiciels même protégés. PC Ditto II est la seule carte qui vous donne vraiment le CGA, MDA, les liaisons série jusqu'à 19200 bauds et **la lecture infaillible des disquettes protégées**. Le moniteur utilisé est indépendant de la résolution demandée. Complètement transparent : continuez d'utiliser GCR, GEM, etc...

Il suffira d'une simple mise à jour de la disquette programme pour redéployer sa force et de nouvelles possibilités.

Offrez-vous la puissance au plus juste prix.

Prix installé : **1990F**

IMG Scan : le célèbre scanner fibre optique se fixant sur tête d'imprimante. Installation et désinstallation facile. Drivers d'imprimantes fournis. Jusqu'à 1000 dpi en horizontal. Sauvegarde en NEO, DEGAS et IMG – Nouveau prix : **990 F** complet + port **30 F.**

Et voici... *Bureau Tools*

Un intégré pour PME comportant une facturation à vos mesures, Feuilles de calcul, Base de données, Mailing, et Importation de graphismes. Données import/exportables vers PC ouMac. Prix : **690 F** - Disquette Démo : **40 F.**

FALCON 2400: Modem jusqu'à 2400bauds 100%Hayes V22,22bis etc..matériel pour export. Prix: **1087.69Frs HT.**Alim. fournie séparément

Tous ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou chez **CLAVIUS**

19 rue Houdon - 75018 PARIS - M° Pigalle
☎ 42.62.90.19 — Fax : 42.62. 95.85

également NFS Football, Cyberball, Vindicators, World Cup Soccer (celui-ci sera gigantesque) et Shangai. Vingt-quatre autres titres sont prévus pour le premier semestre 1991, sans compter les logiciels d'éditeurs externes comme Loriciel en France.

A.M. Des chiffres sur le Lynx?
S.T. *Nous avons vendu 500 000 Lynx cette année. Il y a une quinzaine de sociétés de développement sur Lynx un peu partout dans le monde: USA, Japon, France, Allemagne et Angleterre.*

A.M. Atari fut longtemps leader mondial du jeu vidéo. Il a aujourd'hui été détrôné par Nintendo. Pensez-vous que la vapeur puisse un jour à nouveau s'inverser?
S.T. *Ce que Nintendo a fait aux USA est contraire à la loi. Ils se sont unis aux grandes sociétés japonaises pour attaquer le marché US. Vous savez que la majorité des jeux d'arcade proviennent du Japon. Quand une société comme Atari cherche à adapter un de ces jeux pour sa console, elle s'entend répondre par les Japonais «désolé mais nous avons signé un contrat d'exclusivité avec Nintendo», et tous les Japonais ont signé des contrats d'exclusivité avec Nintendo.*
Mais cela va bien plus loin. Vous êtes une entreprise française et vous avez conçu un jeu. Vous désirez le vendre aux Etats-Unis. Nintendo va vous dire «OK, on vous le distribue là-bas, mais vous signez un contrat d'exclusivité assurant que votre jeu ne sera porté sur aucune autre console qu'une Nintendo!». Vous avez le choix, ou vous décidez d'accéder aux 85% du marché possédés par Nintendo ou vous suivez Atari, Sega et les autres sur les 15% restants. C'est pourquoi on nous répond la plupart du temps: «désolé Atari, mais nous n'avons pas d'autre choix que de suivre Nintendo!». Aux Etats-Unis cette politique est totalement illégale car c'est une pratique monopolistique. Nous avons poursuivi en justice Nintendo et (continuant en français) j'espère beaucoup d'argent!
En attendant, nous devons attaquer de tous les côtés. La Lynx est un de nos axes d'attaque. Le Gameboy de Nintendo n'est rien comparé au Lynx. Nous devons être très agressifs avec le Lynx. Mais nous avons également en projet une console de salon 16 bits pour l'année prochaine.

A.M. Est-ce le projet Panther?
S.T. *Oui, vous êtes bien renseigné. La Panther est basée sur un 68000 à 16 MHz et possède une palette de 16 millions de couleurs!*

A.M. La Panther sera-t-elle compatible avec le ST?
S.T. *Non, c'est une nouvelle machine avec des capacités extraordinaires.*

A.M. Venons-en au Portfolio...
S.T. *(en français) J'adore mon Portfolio (il le sort de son attaché case). Vous avez déjà essayé le Chess? Son programmeur est David Lidi un des grands champions d'échecs.*

A.M. Le principal frein au développement du Portfolio vient du prix excessif des bee cards. Allez-vous commercialiser une solution moins onéreuse?
S.T. *Nous faisons tout pour descendre les prix mais c'est difficile. La technologie S-RAM est très chère.*

A.M. Combien de Portfolio ont été vendus dans le monde?
S.T. *Approximativement 150 000 unités.*

A.M. Et aux Etats-Unis?
S.T. *Peu, mais nous allons définir un nouveau prix de vente pour les Etats-Unis et le reste du monde aussi. Nous allons le vendre à un prix qui en fera un super-organizer concurrençant les Sharp et IQ. Nous aurons aussi un package destiné au marché du PC, incluant une extension mémoire et le lecteur de bee card pour PC. Nous pensions que le Portfolio démarrerait immédiatement. Mais nous avions tort. Il a fallu attendre une base installée. Maintenant, les premiers logiciels pour le Portfolio commencent à arriver en nombre.*

A.M. Préparez-vous d'autres versions du Portfolio?
S.T. *Nous avons en projet d'autres machines semblables. Imaginez une feuille A4. En haut vous avez l'écran, en bas un clavier complet. L'épaisseur de l'appareil ne dépasse pas le centimètre. Vous obtenez le ST Maxi, un ordinateur portable (format A4) compatible avec le ST! On peut utiliser des cartes mémoires et il inclut une interface lecteur externe. Cet ordinateur ultra-portable sortira durant le second trimestre 1991.*
Nous avons également en projet le ST-Pad. Il s'agit encore d'un ordinateur compatible ST, plus petit que le précédent, démuni du clavier utilisant un stylo. On écrit directement sur l'écran.
Enfin, il y aura également, courant 91, le 286 Maxi semblable au ST-Maxi mais compatible MS/DOS et muni d'un 80286.

A.M. Parlons un peu des périphériques. Les disques durs Atari sont loin de présenter un rapport qualité/prix intéressant. Comptez-vous remédier à cette situation?
S.T. *Le TT est le premier ordinateur Atari à inclure un disque dur d'origine. Nous allons étendre cette pratique aux prochains modèles à vocation professionnelle. Il inclut également un port SCSI standard. D'un autre côté, nous espérons offrir prochainement une nouvelle gamme Megafile plus compétitive.*

A.M. Quand verrons-nous l'interface 4 joysticks pour le STE?
S.T. *Elle est disponible aux Etats-Unis et en Grande-Bretagne. Elle ne devrait plus tarder en France.*
D'ailleurs, nous allons prochainement sortir, pour la Panther et le STE, un joystick révolutionnaire, mais je ne vous en dis pas plus.

A.M. Si «les affaires c'est la guerre», l'argent demeure le nerf de la guerre. Il en faut beaucoup pour investir dans la recherche et le développement. Pouvez-vous nous donner une approximation des résultats financiers d'Atari pour 90?
S.T. *Je les connais. Mais Atari étant une société côtée en bourse, je ne peux pas encore vous les communiquer, les actionnaires doivent en avoir la primeure. Cependant, je peux vous dire que les trois premiers trimestres ont été bons et ont généré d'importants profits. Quant au dernier, il s'annonce fantastique!*

Propos recueillis par Nenad Cetkovic & Loïc Duval

TOUTE L'ACTUALITE
AU JOUR LE JOUR
SUR LE
3615 ATARI
RUBRIQUE
ACTUALITES

INFORMATIQUE ULTIMA INFORMATIQUE

PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 PARIS Tél. (1) 43 38 96 31
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 42 09 09
TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 38

L'offre P.A.O.

Méga ST4

Disque dur 30 Mo

Inprimante laser SLM804 (300pp)

Écran monochrome haute résolution SM124

Logiciel de traitement de texte Le Rédacteur

Logiciel de mise en page Timeworks

Maintenance sur site 1 an

27220 F. ttc

L'Offre MÉGA ST4

ATARI Méga ST4

Écran monochrome haute résolution SM124

Disque dur Atari 30 Mo

11800 F. ttc

Laser SLM 605

La nouvelle imprimante Atari

6 p/mn 300 x 300 points

11210 F. ttc

ACCROSOFT EDITION

DISTRIBUE DANS LES FNAC
ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

AUTOFORMATION AU BASIC STOS

AUTOFORMATION AU BASIC STOS est un logiciel qui va vous permettre d'apprendre le basic STOS très facilement et de réaliser vos propres logiciels de jeux. Composé de deux parties, l'une consacrée aux cours, l'autre aux exercices d'autoévaluation, ce logiciel bénéficie d'une excellente réalisation.
Composé de 10 cours illustrés par de nombreux exemples intégrés, vous saurez tout sur le STOS basic Les débutants y découvriront une initiation complète au langage basic. Les initiés y trouveront des explications relatives aux commandes des sprites, de la musique et de toutes autres extensions particulières au STOS BASIC. les acharnés y verront de nombreuses astuces de programmation.
A la fin de chaque cours vous aurez à effectuer des exercices d'autoévalation qui vous informeront de votre niveau de compréhension et d'assimilation du cours. Ces exercices, au nombre de 140, représentent la seconde partie de l'autoformation.
- Possibilité de sortir les cours sur imprimantes
- Plus de 100 exemples intégrés au logiciel.
- Méthode d'apprentissage progressive et attrayante.
- Plus de 250 pages de cours.
- logiciel très convivial.
- Accessible de 7 à 77 ans !

AUTOFORMATION AU BASIC GFA

Ce logiciel va vous permettre d'apprendre le BASIC GFA très facilement et de réaliser vos propres logiciels (jeux et utilitaires). Composé de 12 cours illustrés par de nombreux exemples intégrés, vous saurez tout sur le basic GFA : Graphisme, sprite, musique, fichier, fenetre, menus déroulants, tout y est ! De plus vous trouverez deux cours entièrement consacrés à la technique de programmation (Utilitaire et Jeu).
Les exercices d'autoévaluation vous permettront de savoir à la fin de chaque cous si vous avez bien assimilé telle ou telle instruction !
- Plus de 300 pages d'écran.
- Possibilité d'imprimer les cours.
- Méthode d'apprentissage progressive et attrayante.
- Plus de 120 exercices.
- Nombreux exemples.
- Accessible de 7 à 77 ans !

FACTURES FACILES 2.0

FACTURES FACILES V.2 est un logiciel de facturation et de gestion de stock destiné aux artisans et aux PME. Ce logiciel se compose de trois modules :
Le module client : Ce module va vous permettre de référencer tous vos clients. Il vous suffira alors de saisir le code client pour retrouver ses coordonnées. (Adresse, condition et mode de règlement, remise, escompte, etc ...)
Le module stock : Ce module va vous permettre de référencer tous vos produits. Il vous suffira alors de saisir la référence du produit pour retrouver sa désignation, son prix et sa quantité disponible en stock.
Le module de facturation : Ce module va vous permettre de saisir vos factures. Il vous suffira d'indiquer à l'ordinateur le code client et les références des produits que vous désirez facturer. Vous pouvez également saisir les coordonnées d'un client ou d'un produit non référencé.
- Possibilité de saisir les prix en TTC ou HT.
- Impression d'étiquettes clients.
- Gestion des factures impayées.
- Calendrier, menus déroulants, grande souplesse d'emploi.
- Editeur de factures à l'écran.
- Recherches rapides.
- Calcul chiffre d'affaire.

CLAVISSIMO

CLAVISSIMO est un logiciel qui est destiné à tous ceux qui désirent apprendre facilement la dactylographie. Composé de deux paties, l'une consacrée à l'étude du doigté, l'autre aux exercices de développement de la vitesse de frappe, ce logiciel pédagogique est pourvu d'une méthode d'apprentissage progressive et irreprochable
Vous trouverez aussi dans ce logiciel un mode "DACTYLO" qui émulera votre ATARI ST en véritable machine à écrire.
- Toutes les touches sont étudiées une par une.
- Animation du clavier et des touches.
- Utilisé dans certaines écoles.
- Gestion de la souris. Chrono.

L'ORTHOGRAPHE EN JOUANT CE/CM

Ce logiciels éducatif est destiné aux élèves des classes de CE/CM. Etude des principales règles d'orthographe. Exercices et jeux.

REVENDEURS NOUS CONSULTER

CES PRODUITS FONCTIONNENT SUR TOUTE LA GAMME ST ET STE

*** BON DE COMMANDE A NOUS RETOURNER ***

DESIGNATION	PRIX	QTE
AUTOF. AU STOS BASIC COUL	275 F	
AUTOF. AU BASIC GFA MO/COUL	295 F	
FACT FACILES 2.0 MONO/COUL	395 F	
CLAVISSIMO MONO/COUL	280 F	
ORTHO EN JOUANT COUL	245 F	
TOTAL DE LA COMMANDE		

ACCROSOFT EDITION
33 BIS RUE CARNOT
77400 THORIGNY
TEL : (16-1) 64-30-82-78

Vous pouvez également commander par télephonne ! Carte bleue acceptée.

NOM ..... TEL .....
ADRESSE .....
CI A EST UNE MARQUE DEPOSEE JOINDRE VOTRE REGLEMENT !

FORUM

Toute la micro de loisirs. Toutes les

Avec 31 226
Cette mani

3 000 M²

Dès avant l'inauguration, le jeudi 19 octobre à 10 heures, un millier de visiteurs attendaient impatiemment l'ouverture des portes. Par la suite, le Forum **Atari** n'a pas désempli. Le samedi, jour

Des visiteurs de tous les horizons

Lieu de rencontre privilégié, le Forum **Atari** fut une occasion unique de prendre des contacts variés et, nous l'espérons, enrichissants. La démarche d'**Atari** visant à étendre les utilisations de l'ordinateur à la maison, semble avoir touché un très vaste public. Ainsi nous avons rencontré des mères au foyer accompagnées de leurs enfants, des étudiants à la recherche d'une solution adaptée à leur budget, des retraités dynamiques passionés d'informatique, etc.

Signe révélateur de l'utilité pédagogique de l'ordinateur, les premiers visiteurs furent des enfants d'une classe primaire, tout juste agés de six ans, accompagnés de leur instituteur.

Les professionnels de l'informatique ont manifesté très largement leur intérêt pour la philosophie d'Atari à laquelle les autres constructeurs semblent se ralier. Tout naturellement le CNIT, premier centre européen des affaires, s'est trouvé convenir parfaitement au lancement du TT

Les ateliers loisirs

Grande originalité du Forum **Atari**, les ateliers en libre service furent pour beaucoup l'occasion unique de découvrir, en toute liberté et sans pression commerciale d'aucune sorte, la variété des applications d'un ordinateur personnel. Outil de loisirs, de culture, d'enrichissement personnel et de détente, les utilisations de l'ordinateur à la maison s'étendent bien au-delà du jeu à proprement parler. Il se révèle être pour l'enfant un instrument d'éveil exceptionnel. Au Forum les ateliers couvraient tous les domaines de prédilection des ordinateurs **Atari**: création graphique (graphismes, animations, digitalisations), musique (apprentissage du solfège, home studio), vidéo (genlock, titrage de cassettes vidéo), éducation (apprentissage des langues, de la géographie, création d'un journal de classe), traitement de textes et bureautique personnelle.

Autant d'ateliers organisés autour de professionnels de l'animation informatique, comme ceux de la ville de Paris (PLJ). Un professionnalisme qui a donné la possibilité à tout un chacun d'apprécier la richesse de l'univers **Atari**.

ATARI

solutions pour l'entreprise.

visiteurs, le premier forum Atari a connu un énorme succès.
festation a permis de montrer, rassemblée en un même lieu,
l'offre Atari dans toute diversité et sa richesse.

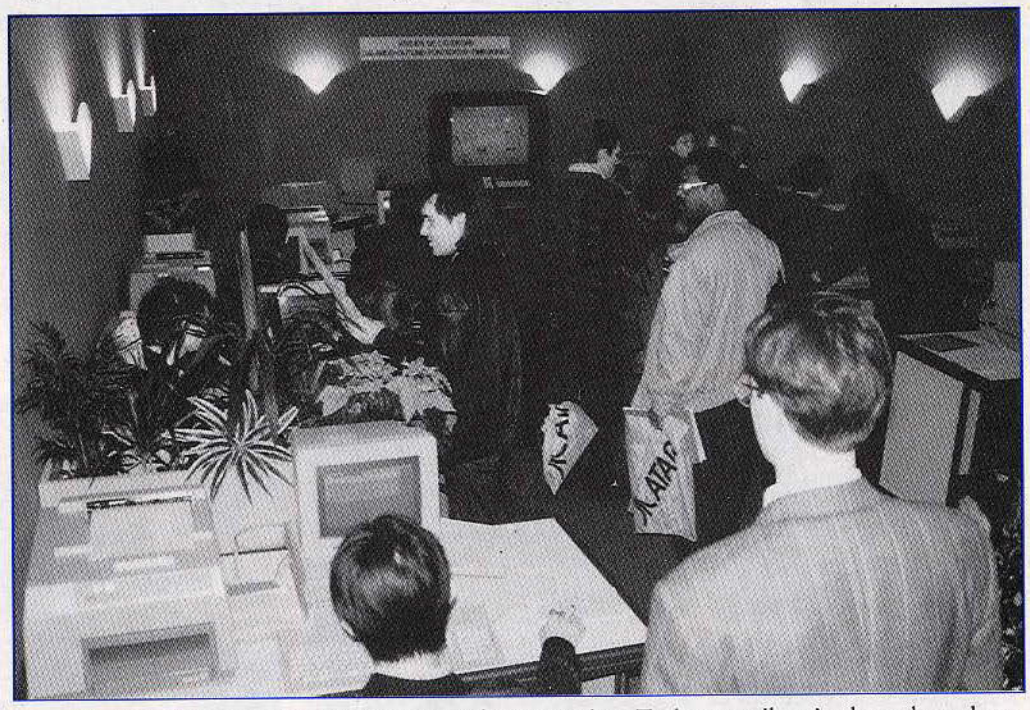
D'ATELIERS EN LIBRE SERVICE

d'affluence record, les responsables du CNIT, devant l'importance de la foule, ont incité les organisateurs du Forum à ouvrir les portes un quart d'heure plus tôt. Avec ses 3 000 m² d'ateliers en libre service, ses dizaines d'exposants, ses conférences et ses animations, le Forum **Atari** aura tenu toutes ses promesses. Du futur acquéreur aux passionnés de la première heure, en passant par le professionnel, il proposait aux visiteurs des centres d'intérêts aussi nombreux que variés. Rarement une manifestation de cette ampleur aura été accessible à tous les publics, qu'il s'agisse des particuliers (de moins de 7 à plus de 77 ans) comme des décideurs d'entreprises. Des visiteurs qui non seulement ont pu voir mais surtout essayer tout ce qui leur était proposé.

L'atelier PAO

L'atelier PAO a permis aux visiteurs du Forum de s'initier aux techniques de la publication assistée par ordinateur. Les postes de travail, mis librement à disposition du public, présentaient l'une des meilleures solutions professionnelles disponibles sur le marché: les logiciels Calamus et Outline Art. En peu de temps, les nouveaux adeptes de la mise en page ont pu, sous la houlette de démonstrateurs aguerris, avoir une idée sur les arcanes de la maquette.

La conception par PAO, loin d'être simple, a été mise en avant grâce à la démarche volontairement pédagogique du logiciel Calamus. D'ailleurs, qu'il s'agisse de la mise en forme, de la création d'illustrations ou de logos, l'apprentissage de ces outils s'est réalisé non sans émotions et quelques surprises. Toujours est-il, qu'au bout de quelques clics et explications, les documents ont pris bonne forme. Si à la fin de la journée toutes les notions n'avaient pas été assimilées, certains sont revenus le lendemain pour prendre une autre leçon. Chacun est parti avec ses propres réalisations et l'envie d'utiliser de nouveau ce fantastique outil de travail.



EDUCATIFS

▲ *Bordas*

▼ *Nathan*

▲ *Le journal de classe de l'OCCE. Les classes primaires ont envahi l'espace Loisir dès le premier jour.*

Avec la présence de sept éditeurs (CCD, Bordas, Esat, Lankhor, Loriciel, Micro-C et Nathan) et des associations PLJ (Paris pour les jeunes) et OCCE (Office Central de Coopération à l'Ecole), l'espace éducatif démontrait la véritable adéquation des ordinateurs Atari aux applications pédagogiques et la richesse de sa logithèque dans ce domaine.

On retiendra la série *Labyrinthe* et *Anglais pour le Bac (v.3)* de Nathan, le diplôme *Rody & Mastico* remis par Lankhor aux enfants qui complétaient l'aventure, les nouvelles séries *Denver* de Loriciel et *Joker* de Bordas, *Découvre les pays du monde* de Esat/Génération 5, l'extraordinaire synthèse vocale des *Cris des animaux* de CCD, les ateliers d'éveil de PLJ et l'atelier journal de classe de l'OCCE.

Le Bag STE: vous avez découvert au Forum le contenu de ce cartable: éducatif, musique, programmation, bureautique, jeux, tout y est pour que vous tiriez pleinement profit de votre ordinateur.

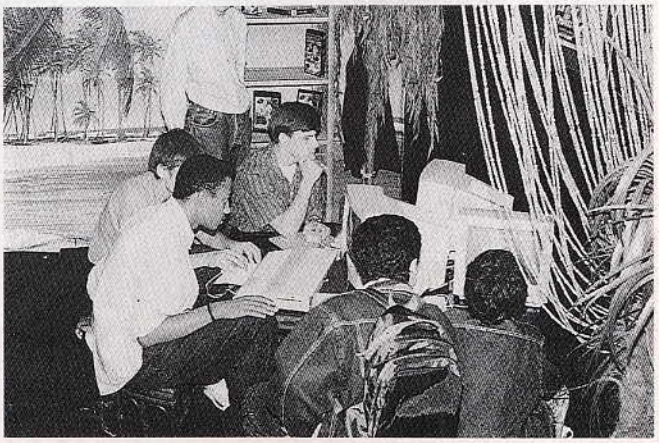
JEUX

Sans être le centre d'intérêt principal, le jeu occupait néanmoins une place conséquente sur le Forum. Chacun a pu y découvrir en avant-première les hits de Noël qu'ils soient de réflexion, d'adresse ou d'action (la prochaine aventure de Lankhor, la simulation Panza Kick-Boxing de Loriciel, Ranx d'Ubi Soft, la prochaine simulation de Microïds, etc.).

Une ambiance folle pour des jeux de plus en plus fous!

Lynx

Succès incontestable quoiqu'attendu pour l'espace console très nettement dominé par le Lynx, la console de jeu portable couleur d'**Atari**. Des concours à 4 joueurs étaient organisés sur California Games.



MUSIQUE & MIDI

Comus France ▲

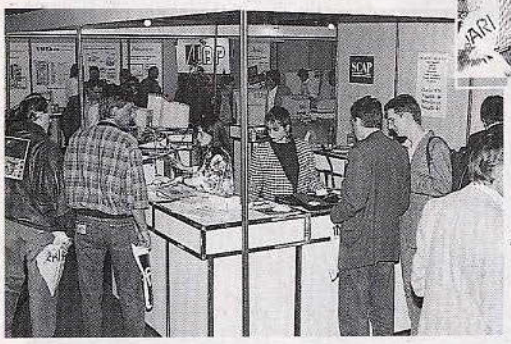
Ça swinguait sec dans les allées du Forum. Entre les ateliers musicaux (Home studio, Jean Louis Valero), les animations (Concert Jarre), les démonstrations des exposants-musiciens, la musique était très largement à l'honneur.

REVENDEURS

La foire aux bonnes affaires avait lieu sur les stands des revendeurs: logiciels, jeux, joysticks et disquettes vierges à des prix sacrifiés, lecteurs externes, extensions mémoires...

Axe 3D

Electron



Scap

Ultima

LE PORTFOLIO

Le Portfolio voit son catalogue s'enrichir de plusieurs titres comme chacun a pu le constater lors du Forum. On trouve un Basic, un Pascal (LNA), deux émulateurs minitel (Antilope, Giddap), un lecteur de code à barres (Foliobar de MC3), plusieurs logiciels de transfert (dont Foliolink pour des transferts ST/Portfolio par la parallèle), des applications verticales (mallette Cervus), des jeux (échecs). La société Becker and Partner a développé des solutions originales pour résoudre les problèmes de stockage (extension mémoire, interface lecteur disquette, etc.)

LE TT EN VEDETTE

La grande vedette du Forum était, bien entendu, la nouvelle station graphique Atari TT: 32 bits, 32 MHz, 8 Mo de RAM pour 22 000 F HT, l'équation est magique! De nombreuses sociétés françaises ont déjà commencé des développements spécifiques pour cet ordinateur: c'est le cas de Human Technologies dans le domaine de la CAO, de Synergie et Communication (Expertise 5), d'Epigraf (Rédacteur TT), Profil et beaucoup d'autres. Le TT/Unix semble prometteur. Ion Filotti démontrait la préversion de l'interface graphique Wish de sa société NSL qui complètera d'origine l'ATX (la version Atari de Unix 5.4).

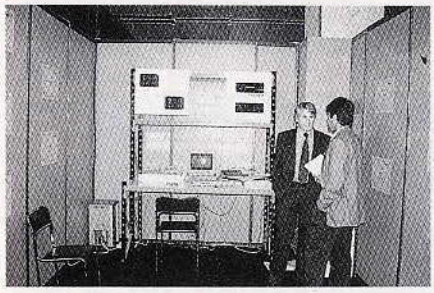
Le TT est au cœur de la nouvelle station PAO d'Atari. Accompagnée de la toute récente imprimante laser SLM605, d'un grand écran A3 des logiciels Calamus, Outline Art et Fonte editor, la station PAO TT offre un rapport puissance/prix inégalé.

EXPOSANTS DE L'ESPACE ENTREPRISE

Application System
Script 2 sera disponible fin novembre

ALM
Chili, Sherlook, Augur et Calamus SL

AROBACE
La Compta 90 était la vedette du stand



CAIM
Systèmes industriels sur demande

Caslon
Tampoflex, système de création de tampons

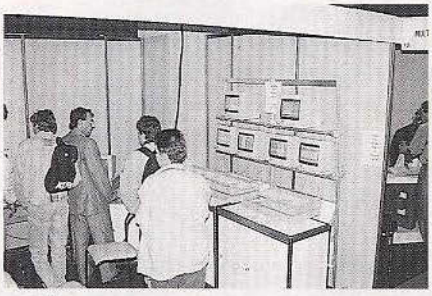
Clavius
Spectre GCR, la version 3 arrive.

Deterlog
Deterlub, la gestion très pro

Epigraph
Le Rédacteur III, bien sûr

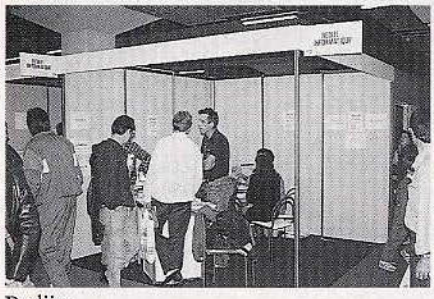
IBP
Portalog transforme le Portfolio en multimètre

Logi Distribution
Gest Intégrale, l'autre gestion pro

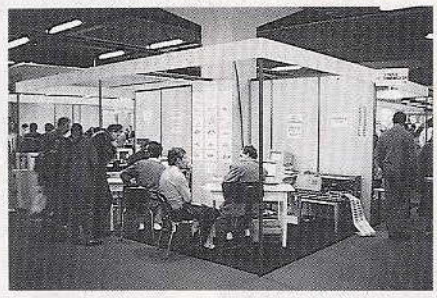


Multipoint
Un réseau sur Mega et bientôt sur TT

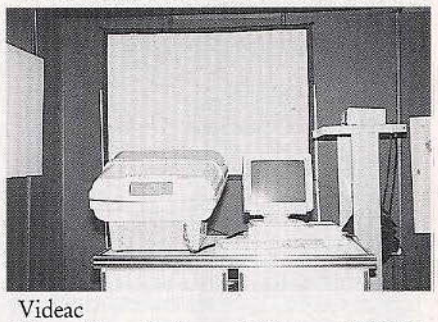
NSI
Toutes les gestions des professions de santé



Redije
Gestions de cabinet d'avocats



Synergie
Le sublime logiciel de PréAO, Scigraf2



Videac
Des systèmes de rétroprojection pour ST/TT

Le concours Navytel sur le stand Artipresse

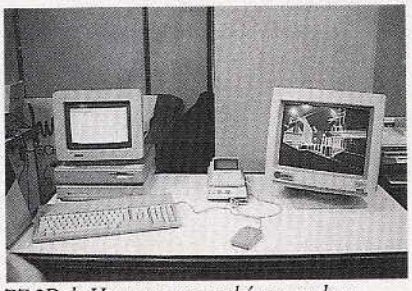
CONCOURS

Les concours étaient omniprésents sur le Forum. Avec un minimum de chance vous repartiez les bras pleins de cadeaux: Lynx, Potfolio, STE, Disques durs, Goodies. Tilt, SVM, IDG, Casus Belli organisaient chacun leur concours. Sur le stand NRJ animé par Durieux, les adolescents se disputaient les high scores.

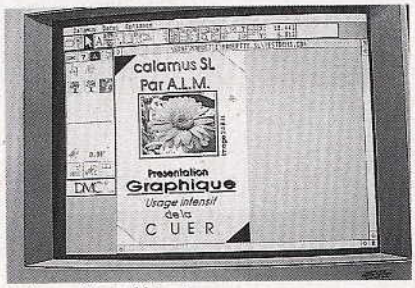
CLUBS

Les clubs se devaient d'être présents. Ils étaient tous regroupés au sein d'un «espace club» bondé de monde. Vente de disquettes du domaine public, démonstration des derniers soundtrackers, discussions endiablés entre programmeurs fous, le «coin» ne manquait pas d'ambiance. D'une manière générale, le Forum leur aura permis de se faire connaître, et de montrer qu'en France aussi il existe des clubs organisés et dynamiques.

La nouvelle extension Itos-Net en DMA



ZZ-3D de Human sur grand écran couleur



Calamus SL: sublime!

NOUVEAUX PRODUITS

Chaque exposition apporte son lot de nouveaux produits. Le Forum Atari n'a pas fait exception à la règle. Profil exposait la version 2 de son tableur Graal Calc, qui intègre dorénavant des fonctions graphiques. Arobace présentait La Compta 90, une comptabilité destinée au PME/PMI. Elle permet d'effectuer quotidiennement la saisie des écritures comptables et de ressortir les éléments destinés à la gestion financière et à l'établissement des documents obligatoires en fin d'année fiscale. Le réseau ITOS NET de Multipoint connaît de nouveaux développements et propose une étrange boîte se connectant au port DMA. Grâce à elle l'utilisation de Itos Net ne sera plus limitée au Mega ST, mais deviendra compatible avec l'ensemble de la gamme du STE au TT.

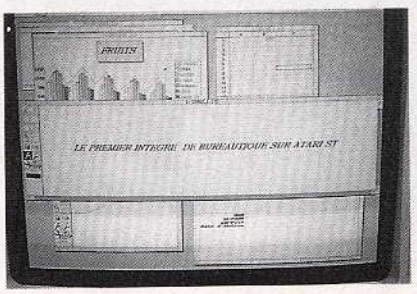
Integuer est le premier intégré sur ST. Le programme comporte 6 modules: traitement de texte, tableur, grapheur, dessin, gestion de fichier, communication. L'interface utilisateur est très soignée. Le programme utilise des fontes vectorielles à l'impression.

Retouche Pro d'ALM apporte d'importantes améliorations dont la création de masque en courbes de Bézier.

Syntex d'ALM est un étonnant logiciel de reconnaissance de caractère qui sera testé dans notre prochain numéro.

Evénement sur le stand Human Technologies avec la sortie de ZZ-3D un logiciel de CAO orienté création volumique mécanique. Il fonctionne sur TT et carte haute résolution couleur sur Mega.

Autre événement, la première sortie française de Calamus SL d'ALM. Les principales améliorations résident dans la gestion de la couleur, la rotation de bloc image, la justification verticale, la conception modulaire. En tout plusieurs centaines de nouvelles fonctions.



Intéguer, l'intégrer

CONFERENCES

Deux auditoriums accueuillaient chaque jour des conférences et des débats sur les sujets les plus divers. Ces derniers couvraient tous les domaines d'application des ordinateurs Atari: TT, Portfolio, PAO, CAO, enseignement musical, éducation, réseaux locaux, création de jeu, multimédia, gestion, 36.15 Atari, solutions par professions.

La conférence qui a incontestablement connu le plus grand succès, fut celle consacrée à la musique et au rôle de l'ordinateur sur scène. Animée par l'équipe de Jean Michel Jarre (cf Atari Magazine n°14), elle fut suivie de la diffusion sur grand écran du film «Paris-la Défense, une ville en concert».

Salle comble pour la conférence consacrée à la musique

Une brochette de stars: (de la gauche vers la droite)
JM Cocheteau (Atari France), A. de la Villesbrune, M.Geiss, E.Rimbert

▲ *Sam Tramiel et Elie Kenan*

CLIN D'ŒIL

▲ *Petite fête orchestrée par Comus France*

S.Beretti, le commissaire général du Forum

Souriez! Le STE vous digitalise.

Le Forum a fermé ses portes, toutes les machines sont regroupées pour la photo souvenir

Deux nouvelles générations réunies

CARNET DE B.A.L.

Cher lecteur...

Votre courrier est toujours aussi abondant et nous vous en remercions. Continuez à nous interroger nombreux par lettre, ou sur le 3615 Atari, si vous désirez une réponse plus rapide.

Commençons par une petite mise au point. Il est inutile de nous envoyer une enveloppe timbrée ou une disquette vierge avec vos questions. Nous n'avons pas les moyens humains ni le temps de vous répondre ainsi directement. Nous ne répondons à votre courrier qu'à travers la rubrique «Courrier des lecteurs» du magazine. Si vous avez des questions urgentes, il n'existe qu'une solution: le **3615 Atari**. Le serveur constitue la solution la plus rapide la plus sûre mais aussi la plus économique (si! si!). Les 2 minutes de connexion nécessaires pour poser votre question vous coûteront moins cher qu'un timbre et vous obtiendrez une réponse dans les 48 H qui suivent.

Vous avez un minitel, vous avez des questions, alors n'hésitez pas à nous les poser soit à travers les forums, soit dans la BAL de nos collaborateurs. Vous avez été nombreux à nous demander leurs pseudos, les voici:

PRTFOLIO: pour le Portfolio
DEROUET: pour la gestion
EMUL: pour l'émulation et la bureautique
STOS: pour le STOS Basic
KENDRIX: pour les questions sur le GFA
BELLAMY: pour le graphisme
GALIEN: le roi des applications verticales
CUBASE69: pour la musique

Si vos questions sont susceptibles d'intéresser plusieurs utilisateurs, posez-les de préférence en forum afin que tout le monde puisse profiter de la réponse.

«Je possède le numéro 10 d'Atari Magazine ancienne formule (Janvier 89) et ensuite le numéro 1 de la nouvelle formule (Mai 1989). Comment puis-je me procurer les numéros 11 et 12 de l'ancienne formule? »
C.Girard, Lyon

Le numéro 11 de l'ancienne formule est épuisé. Notre stock d'anciens numéros ayant disparu dans l'incendie de l'année dernière. Quant au numéro 12 ancienne formule, il n'existe pas et n'a jamais existé.

«Les polices de Publishing Partner Junior sont-elles compatibles avec celles de Publishing Partner Master?
La carte Multisync pour le SM124 fonctionne-t-elle correctement, est-elle facile à installer?
Ayant l'habitude d'utiliser le serveur durant de longues heures, je voudrais savoir s'il existe un moyen de mettre un ventilateur dans mon STF équipé d'une extension 2Mo et d'Hypercache?»
S.Bhail, Tharon

Les polices de *Publishing Partner Junior* ne sont pas compatibles avec la version Master car elles utilisent des fontes vectorielles à l'impression.

La carte Multisync est commercialisée en France par **Euromatique Technologie**. Son installation nécessite un démontage du SM124 et plusieurs soudures. Nous restons cependant sceptiques quant à la compatibilité de cette carte avec tous les SM124. Quant à son fonctionnement, n'ayant pas encore pu la tester, nous réservons notre jugement.

Il n'existe pas encore de kit ventilateur pour les STF, la machine n'atant pas vraiment été conçue pour permettre son installation. En revanche, si vous êtes bricoleur, vous pourrez trouver de petits ventilateurs chez les revendeurs d'accessoires pour compatibles PC et tenter de l'adapter à votre STF. Néanmoins, n'oubliez pas que tout intervention «sous le capot» met singulièrement en danger votre garantie.

«Le TT, apparemment béni des dieux, à en croire vos élogieux propos, devrait-il bénéficier bientôt des performants émulateurs PC et Mac, ainsi que de sérieux compilateurs C et C++, comme ceux de Borland, spécialement conçus pour lui et tout en son honneur?»
G.Thevenin, Dole

Le TT est un fantastique ordinateur. Si les émulateurs *AT Speed*, *PC Speed*, *PC Ditto II* et *ATonce* ne tournent pas sur TT, il n'en va pas de même pour *Supercharger* . De plus, *Spectre GCR* sera disponible en version 3.0 compatible TT à l'heure où vous lirez ces lignes. Toujours côté émulation PC, **Atari** pourrait commercialiser à partir de la fin de l'année, avec ses TT un émulateur PC logiciel conçu par Insignia. Celui-ci, écrit spécialement pour le 68030, et le TT tournerait à la vitesse d'un 286.

Quant aux outils de développement sur TT, **Human Technologies** commercialise *Devpac 2.3* une version de son assembleur spécialement conçue pour le TT. **Human** commercialise également le Lattice C v5 offrant des options de compilation en 68030.

Signalons également que **Borland Allemagne** prépare, pour l'instant, une version TT de son *Turbo C*.

«Heureux possesseur d'un ST depuis un an et demi maintenant, j'envisage sérieusement l'achat d'un synthétiseur. J'aimerais me procurer les logiciels de musique en téléchargement sur le 36.15 Atari.
Malheureusement mes parents

ne veulent pas entendre parler du minitel. Comment me procurer sur disquette ces programmes?»
S.Fenet, La Grand Croix
Patience, patience... Nous étudions actuellement la possibilité de commercialiser des disquettes de logiciels du domaine public. De plus nous espérons pouvoir vous en proposer une dès notre prochain numéro. Ce serait un beau cadeau de Noël, non?

«Sur mon STE, il y a un vide entre les prises moniteur et le lecteur externe. Sur les publicités STE publiées dans diverses revues, j'ai remarqué que les STE en photo possédaient à cet endroit deux interfaces supplémentaires. Quelles sont-elles? Pourquoi ne les ai-je pas?»
T.Reveyrand, Pierre Buffiere
Félicitations pour votre sens de l'observation! Et voilà l'explication: les photos publiées sont celles d'un STE en provenance d'Angleterre! Les deux petits ports que l'on aperçoit sont utilisés par nos voisins d'Outre-Manche pour connecter leur ordinateur à leur écran de télévision. En effet, la majorité des téléviseurs de ce pays ne sont pas équipés de la prise Peritel. Les STE sont donc pourvus d'un modulateur UHF.

«Sans entrer dans la gamme des SGBD sophistiqués et onéreux, existent-ils des gestions de fichiers simples d'emploi, conviviales et bon marché? J'ai acheté Supercharger 1.3. Peut-on installer un autre MS/DOS que celui fourni avec Supercharger?»
M.Courbet
Nous vous préconisons *Adimens*, dont vous trouverez un bon d'achat à 390 F dans le n° 16 d'**Atari Magazine**, ou la base de données *Superbase II* de **Micro Application**.
Avant de répondre à votre seconde question, permettez-nous de préciser que la dernière version en date de *Supercharger* est la version 1.4. Contactez **ALM** pour obtenir des informations sur une mise à niveau.
Pour installer une nouvelle version de MS/DOS sur votre disque dur (celui-ci doit obligatoirement être vierge), il suffit d'utiliser la commande «SYS C:» du DOS.

«Existe-t-il un compilateur pour l'ancien ST Basic? Existe-t-il un synthétiseur vocal?»
JM Pilon, Fécamp
Il existe effectivement un compilateur pour le ST Basic. Celui-ci est d'ailleurs remarquable et autorise une syntaxe évoluée, structurée et de nombreuses fonctions supplémentaires dédiées notamment à la gestion du GEM. Malheureusement, il est presque introuvable en France. Il s'agit du *LDW Basic Compiler.*
Vous trouverez un synthétiseur vocal (à l'accent très britannique) en téléchargement sur le **3615 Atari**: *Speach.TTP*

«Possesseur d'un 520 STF, j'aimerais acquérir un Mega ST. Tous les logiciels en ma possession fonctionneront-ils sur ce modèle?»
P.Thalassinos, Champigny
Oui, car le Mega ST est entièrement compatible avec le STF, que se soit au niveau des jeux ou des logiciels professionnels.

Ma ligne téléphonique me crée des erreurs lors du téléchargement (minitel 1B). Comment éliminer ce problème?
N.Jordan, PARIS 1er

Utilisez le mode de correction d'erreurs du minitel. Presser les touches: Fnct + M puis la touche C séparement au niveau de la mire TELETEL 3. Cette option améliore les transmissions sur ligne perturbée au prix d'un léger ralentissement.

SYNERGIE & COMMUNICATIONS
VOTRE PARTENAIRE INFORMATIQUE

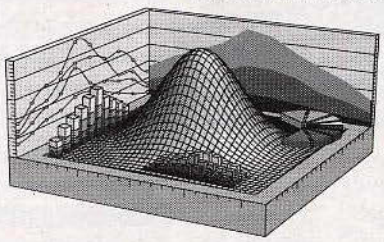
HYPERCACHE 30
LA PUISSANCE SURPASSÉE
HYPERCACHE 30 est une carte accélératrice basée autour d'un 68030 à 25 MHz, augmentant la vitesse de votre **ATARI** MEGA ST jusqu'à environ **500%**.
PRIX 9990,00 F.

HYPERCACHE ST+
LA PUISSANCE MAITRISÉE
HYPERCACHE ST+ est une carte accélératrice augmentant la vitesse de votre ATARI ST jusqu'à 70% en moyenne. HYPERCACHE est compatible avec la quasi totalité des logiciels ATARI ST. Démonstration chez votre revendeur habituel.
NOUVEAU PRIX 1900,00 F.

DMA / SCSI
SCSI A LA PORTEE DE TOUS
Carte d'adaptation DMA/SCSI. Il vous est ainsi possible de fabriquer votre propre disque dur performant et à faible coût. Compatible, avec la plupart des disques durs et disques optiques.
PRIX 940,00 F.

Extensions mémoire STF/STE/MEGA
de 512 Ko à 4 Mo
Il existe pratiquement toutes possibilités d'extension de votre machine, que se soit, un 520 STF, un 520 STE, un MEGA ST1. Renseignez-vous auprès de votre revendeur, qui vous indiquera l'opération à effectuer.
Prix de votre revendeur

EXPERTISE 4 ET 4.5
LE SYSTEME EXPERT PERSONNEL
EXPERTISE 4 est un système expert d'ordre 1, vous permettant de constituer vos propres applications. Il est aussi inclus, la notion de variables externes. La version 4.5 reprend les caractéristiques de la version 4, mais possède un langage de progammation en plus.
Version 4 ***550,00 F.*** *Version 4.5* ***750,00 F.***

SciGraph
LE GRAPHE MAITRISÉ

Un graphique est mieux qu'un grand discour, faite parler vos chiffres avec SciGraph et ses 28 types de graphes de base.
PRIX 2134,80 F.

36 15 SYNERGIE

Tous les produits SYNERGIE & COMMUNICATIONS sont en vente chez votre revendeur habituel.

1 Bis avenue du général LECLERC 77000 MELUN
tel: 64 37 04 04 télécopie: 64 87 02 45

LES PERIPHERIQUES
Imprimantes et moniteurs

Faisant suite à notre premier article traitant des périphériques d'entrée (cf. Atari Magazine n°14), nous abordons à présent les périphériques de sortie: imprimantes et moniteurs.

L'article précédent nous a permis de diviser les périphériques en trois grandes familles suivant leur relation avec l'unité centrale: entrée, sortie et entrée/sortie.

Périphériques de sortie

Cette catégorie contient tous les périphériques qui reçoivent des données issues de l'ordinateur, mais qui ne peuvent en envoyer: écrans, imprimantes, tables traçantes, etc.

Ecrans

Un des périphériques les plus indispensables sur un ordinateur est l'écran (ou moniteur). Il permet de visualiser, de façon instantanée, les résultats d'une commande et d'un programme quels qu'ils soient (traitement de texte, jeu, tableur, etc.), ou d'intéragir graphiquement avec le système d'exploitation par l'intermédiaire de métaphores graphiques dessinées sur l'écran: icônes, fenêtres, menus, etc.

Les écrans se caractérisent principalement par leur mode d'affichage: monochrome (noir et blanc) ou couleur. La gamme ST peut gérer ces deux types d'écrans. Les modes d'affichage du TOS (le système d'exploitation du ST) sont respectivement: 320 x 200 points en 16 couleurs, 640 x 200 en 4 couleurs (ces deux modes sur moniteur couleur), et 640 x 400 sur le moniteur monochrome. On peut se demander la raison pour laquelle la résolution maximale de l'écran n'est disponible qu'en monochrome, et pourquoi le fait d'afficher plus de couleurs entraîne une perte de résolution. Il faut savoir qu'une image affichée sur l'écran correspond en fait à une portion de la mémoire de l'ordinateur: en noir et blanc (sur écran monochrome), chaque point de l'écran (nommé pixel) correspond à un bit d'une zone mémoire. Sachant qu'un bit peut prendre la valeur 0 ou 1, il peut représenter un pixel blanc ou noir suivant sa valeur. Ceci fait qu'un écran monochrome utilise donc 640 x 400 = 256 000 bits de mémoire vive, soit 32 000 octets (1 octet = 8 bits). La situation est plus complexe dans le cas d'une image d'un écran couleur. Prenons par exemple le cas de la basse résolution du ST (16 couleurs affichables): un bit ne suffit plus à représenter un pixel. En effet, un pixel peut prendre une valeur parmi 16 possibles (les 16 couleurs). Il faut donc 4 bits pour représenter un pixel (4 bits prenant chacun la valeur 0 ou 1 pouvant représenter un nombre de 0 à 15). Afin de consommer la même place mémoire (32 000 octets), quelle que soit la résolution de l'écran, il a été nécessaire aux concepteurs du TOS de réduire le nombre de pixels affichables, d'où le mode 320 x 200 (320 x 200 x 4 bits = 256 000 bits). De la même façon, le mode 640 x 200 en 4 couleurs utilise continuellement 32 000 octets de mémoire vive. Tous les écrans d'ordinateurs fonctionnent selon le même principe: plus de résolutions ou plus de couleurs = plus de mémoire consommée.

Autre caractéristique des écrans: la fréquence de balayage de l'écran. Celle-ci conditionne la stabilité et donc la netteté de l'image affichée (plus la fréquence est élevée, plus l'image est stable). Cette fréquence est de 70 Hz sur le moniteur monochrome, et de 50 ou 60 Hz sur les écrans couleurs. Cette incompatibilité de fréquence, interdit l'usage d'un même écran pour afficher les 3 résolutions de votre Atari. Toutefois, il existe sur le marché des moniteurs appelés multisynchrones, qui s'adaptent automatiquement à la fréquence de balayage du mode graphique courant, et peuvent donc être employés pour afficher n'importe quel mode graphique de la gamme ST. Ces moniteurs sont sensiblement plus chers que les moniteurs standards.

Moniteurs Atari

Le *SC1435* d'Atari est un moniteur couleur munie de deux entrées sonores et de deux haut-parleurs pour la reproduction en stéréo des sons de votre STE. Prix: 2 990 F.

Le *SM124* est un moniteur monochrome supportant la haute résolution 640 x 400. Son écran de très haute qualité est traité anti-reflets. Prix: 1 490 F

Imprimantes

Autres périphériques de sortie, les imprimantes sont utilisées dans de nombreux domaines: publication assistée par ordinateur (PAO), traitements de textes, impression de listings de programmes, etc. Un facteur important caractérisant les imprimantes est leur vitesse d'impression, que l'on mesure habituellement en cps (caractères par secondes). Les imprimantes emploient le plus souvent du papier 80 colonnes (format A4 ou listing), ou 132 colonnes (listing). Une imprimante 80 colonnes à 240 cps imprimera 3 lignes par seconde. On distingue les différents types d'imprimante suivant le système d'impression qu'ils utilisent.

3615 JESSICO
CPC-ST-PC-AMIGA

JESSICO

Quand les prix sont si bas, les souris dansent !

COMPILATIONS

LES GEANTS DU SPORT	342
LES BATTANTS	342
MASTER 2000	320
LES FOUS DU FOOT	292
HEROES	292
WHEELS OF FIRE	292
DECLIC	342
10 MEGA HITS	392
LES FOUS DU VOLANT	292
LES AVENTURIERS	242
SEGA ARCADE TURBO	242
SPORTING GOLD	242
STARS D'HOLLYWOOD	242
EDITION N° 1	242
MONDE DES MERVEILLES	242
TNT	292
LES JUSTICIERS 2	242
ACTION D'ENFER	239

LOGICIELS JEUX

ADIDAS CH. SOCCER	242
ALPHA WAVES	252
AMOUR GEDDON	242
ANARCHY	192
APPRENTICE	242
ARMALYTE	192
ATF 2	242
BACK TO THE FUTURE 2	242
BADLANDS	242
BAT + CARTE	379
BATTLE OF BRITAIN	239
BATTLE COMMAND	242
BATTLE MASTER	242
BETRAYAL	292
BLAD WARRIOR	242
BLOCK OUT	242
BLUE ANGEL	242
BSS JANE SEYMOUR	242
CADAVER	242
CAPTIVE	242
CARTHAGE	242
CELICA GT4 RALLY	242
CENTURION	242
CHAMPION OF RAJ	242
CHESSMASTER 2100	292
CHESS SIMULATOR	252
CHUCK YEAGER 2.0	242
COLORADO	242
COMBO RACER	242
COSMOS	242
COUGAR FORCE	262
DOUBLE DRAGON 2	192
DRAGON BREATH	292
DRAGON FLIGHT	319
DRAGON WARS	192
DRAKKHEN	289
DRIVIN FORCE	259
DYNASTY WARS	192
EAST V WEST	242
ELVIRA	292
E-MOTION	192
EMELYN HUGHES	242
ENCHANTED LAND	242
F1 MANAGER	292
F19 STEALTH FIGHTER	282
F29 RETALIATOR	229
FALCON + MISSION 1	269
FALCON MISSION 2	199
FINAL COMMAND	242
FIRE AND FORGET 2	262
FIRE AND BRIMSTONE	242
FLIMBO'S QUEST	242
FLOOD	242
FOOTBALL SIMULATOR	209
FORMULE 1 3D	292
GOLDEN AXE	242
GOLD OF AZTECS	192
GRAND PRIX 500CC 2	242
GREAT COURTS 2	242
HAGAR THE HORRIBLE	192
HELTER SKELTER	192
I PLAY 3D SOCCER	292
INFESTATION	242
INTER. 3D TENNIS	242
INT. SOCCER CHALLENGE	242
ITALY 90 CHAMPIONS	192
IVANHOE	192
JUDGE DREDD	192
KICK OFF 2	242
KILLING GAME SHOW	242
KLAX	192
LAST NINJA 3 REMIX	242
LEGEND BILLY BOULDER	242
LEGEND OF FAERGHAIL	292
L'ESPION QUI M'AIMAIT	192
LE MANOIR DE MORTEVILLE	192
LODE RUNNER	192
LOOM	242
LOST PATROL	242
LOTUS TURBO ESPRIT	242
MAGIC FLY	242
MANCHESTER UNITED	192
MANIX	252
MATRIX MARAUDERS	192
MAUPITI ISLAND	279
MEAN STREETS	242
MIDNIGHT RESISTANCE	242
MINDWINTER	272
MONTY PYTHON	192
MUDS	242
MURDER	242
NEVERMIND	192
NEW YORD WARRIOR	192
NIGHT BREED	192
NIGHT HUNTER	192
NITRO	242
NO EXIT	242
OBITUS	342
OFF ROAD RACING	192
OPERATION HARRIER	242
OPERATION STEALTH	292
ORIENTAL GAMES	242
OTHELLO KILLER	192

LOGICIELS JEUX

PARADROID 90	242
PICK'N PILE	192
PINBALL MAGIC	192
PINBALL SIMULATOR	262
PLAYER MANAGER	262
PLOTTING	242
POWER MONGER	292
PROJECTYLE	242
Q8	242
RA	192
RANK	242
RICK DANGEROUS 2	242
ROBOCOP II	192
ROLLERBALL	242
ROTOX	192
SATAN	242
SECRET AGENT	192
SHADOW OF THE BEAST 1	242
SHADOW WARRIORS	192
SHERMAN M4	242
SIMULACRA	242
SIM CITY	292
SNOWSTRIKE	192
SOCCER CHALLENGE	242
SPACE HARRIER 2	242
SPEEDBALL 2	242
SPELLBOUND	192
STARLORD	292
STARTEGO	242
STRIKER	192
STUNRUNNER	242
SUBBUTEO	242
SUPREMACY	292
SWAP	242
TEAM SUZUKI	242
TEEN.HERO TURTLES	242
TENNIS CUP	242
THE IMMORTAL	242
THE LIGHT CORRIDOR	252
THUNDERSTRIKE	242
TIE BREAK	242
TOTAL RECALL	192
TRACKSUIT MANAGER 2	242
TURRICAN	242
TWINLORD	242
ULTIMA V	279
ULTIMATE GOLF	242
UMS 2	292
UN SQUADRON	242
VAXINE	192
VENUS	192
VROOM	192
WARHEAD	242
WAR JEEP	242
XIPHOS	242

PRIX BUDGET

ACTION SERVICE	95
ARCHE CAPTAIN BLOOD	95
ARTIFOX	95
BARBARIAN	95
BARD'S TALE 1	95
BIONIC COMMANDO	95
BOBO	95
DEEP SPACE	95
EMPIRE	95
FUSION	95
HOSTAGES	95
LEADERBOARD	95
LEGACY OF THE ANCIENTS	
MARBLE MADNESS	95
MUSIC CONSTRUCTION SET.	95
OUT RUN	95
SKYFOX 2	95
SOLOMON'S KEY	95
SPIDERTRONIC	95
STARFLEET	95
STREET FIGHTER	95
T.N.T.	95
TRAUNA	95
TURBO GT	95
WANTED	95
WARLOCK'QUEST	95

EDUCATIFS

ALLEMAND 4/3e	220
ALLEMAND PRIMAIRE	220
ANGLAIS PRIMAIRE	220
ESPAGNOL PRIMAIRE	220
ITALIEN PRIMAIRE	220
HISTOIRE PRIMAIRE	199
SCIENCE PRIMAIRE	220
PLANETE CONNAISSANCE	199
ANGLAIS 4/3e	240
ANGLAIS CONFIRME	275
ANGLAIS DEBUTANT	275
ANGLAIS PERFECTION. 1er	275
ANGLAIS PERFECTION. 2e	275
ANGLAIS TOP NIVEAU 2/1er	245
APPRENDS MOI COMPTER	295
APPRENDS MOI ECRIRE 1+2	295
APPRENDS MOI A LIRE 1	295
APPRENDS MOI A LIRE 2	295
BOSSE DES MATHS 1er	245
BOSSE DES MATHS 2e	245
BOSSE DES MATHS 3e	220
BOSSE DES MATHS 4e	220
BOSSE DES MATHS 5e	220
BOSSE DES MATHS 6e	220
CALCUL PRIMAIRE	215
CONJUGAISON ANGLAISE	220
DECLIC LECTURE	220
ECRIRE SANS FAUTE VOL 1.	275
ECRIRE SANS FAUTE VOL 2.	275
EDUC-MATERNELLE 1	220
EDUC-MATERNELLE 2	220
EDUC.PRIMAIRE CE1-CM2	220
ENGLISH FOR BUSINESS	510
FONCTIONS ET COMLEXES	220
FRANCAIS CM	220
FRANCAIS SONS CP/CE	220
GEOGRAPHIE PRIMAIRE	199
GEOMETRIE DEBUTANT	275
GEOMETRIE CONFIRMEE	275
GEOMETRIE PLANE	220
GRAMMAIRE 6/5e	220
HISTOIRE PRIMAIRE	199
LABYRINTHE D'ORTHOPUS	275
LABYRINTHE 100 CALCULS	275
LABYRINTHE 1000 CALCULS	275
LECTURE CP	220
MATHS 1er	240
MATHS 2e	240
MATHS 3e	220
MATHS 4e	220
MATHS 5e	220
MATHS 6e	220
MATHS CE	220
MATHS CM	240
MICROBAC ALLEMAND TER.	220
MICROBAC ANGLAIS 1/TER.	225
MICROBAC ESPAGNOL TER.	225
MICROBAC FRANCAIS 1/TER.	225
MICROBAC GEO 1/TER	225
MICROBAC HISTOIRE 1/TER.	225
MICRO BREVET ALGEBRE	220
MICRO BREVET FRANCAIS	220
MICRO BREVET GEOGRAP.	220
MICRO BREVET HISTOIRE	220
MULTICOURS 3e	245
MULTICOURS 4e	245
MULTICOURS 5e	245
MULTICOURS 6e	245
ORTHOGRAPHE CM	220
PLANETE CONNAISSANCE	200
TRACEUR	220
TRESOR DE CONJUGAISON	260

UTILITAIRES ST

ATLAS 2	250
A. DEBOG	590
AUTOFORM. BASIC GFA	285
AUTOFORM. STOS BASIC	275
BECKER DAO	**975**
BECKER TEXT2	725
CALAMUS	**2350**
CALCOMAT II	575
CALLIGRAPHEUR PRO	1490
CLAVISSIMO	280
Copieur SYNCHRO Express	**369**
CRAFT 2	690
CYBER PAINT 2.0	690
DACTYL	250
DEGAS ELITE	**245**
DELUXE PAINT III	**485**
DEVPAC V.2	730
DIGITALISEUR VIDI ST	**990**
DIGITAL SONG TEASER	**290**
DISCOSCOPIE	**250**
EASY GEM	**265**
FACT.+ STOCK FACILES	**395**
FLEXIDUMP	**390**
FM MELODIE MAKER	**795**
FUN FACE	**395**
GESTION BUDGET PERS.	300
GFA ASSEMBLEUR	575
GFA BASIC 3.0	690
GFA COMPILATEUR 3.0	325
HARD DRIVE TOOL KIT	299
HORLOGE TIMEKEEPER	325
HOTWIRE	490
INTERPRETEUR C 2.0	599
LE COMPTABLE 2	775
LE GESTIONNAIRE	585
L'ELECTRONICIEN	975
MASTERSOUND	**435**
MULTIDESK	**390**
PACK GFA BASIC 3.0	**775**
PRINT MASTER+	350
PROSCORE	1675
QUARTET	**495**
SPACK	**450**
ST COMPTES	**290**
ST REPLAY V.4.10 FR	**690**
ST REPLAY PRO	1375
STOS BASIC	**385**
STOS COMPILER	**249**
STOS MAESTRO	**269**
STOS MAESTRO+	**699**
STOS SPRITES	**179**
SUPERBASE 2	**890**
TEXTOMAT	345
TURBO ST	390
WERCS	**325**
WORD UP 2.1	**675**
+ FONTZ	**285**

LIBRAIRIE

ST

102 PROGRAMMES BASIC ST	145
102 PROGRAMMES GFA BASIC	135
ASSEMBLEUR 68000	145
ATARI ST EFFICACE	98
ATARI ST EN ACTION	135
ST EN FAMILLE - BASIC GFA	145
BASIC ST METHODE PRATIQUE	125
BIEN DEBUTER STOS	129
CLEFS POUR ATARI ST	195
CLEFS BASIC GFA 2 ET 3 SUR ST.	135
HISTOIRE DE LARRY	79
LIVRE DU GRAPHISME	199
LIVRE OMIKRON BASIC	165
LIVRE 1ST WORD	165
LIVRE DEVELOPPEUR 2	199
LIVRE DEVELOPPEUR 2+D	229
MEILLEURS JEUX SUR ST	125
MUSIQUE SUR ATARI ST	135
PEINTRE ET MUSICIEN SUR ST	148
PROGRAMMER EN BASIC ST	125
SAGA KING QUEST	78
SUPER JEUX ATARI ST BASIC GFA	140
BIEN DEBUTER AVEC ST/STE	129
BIEN DEBUTER GFA BASIC 2+3	129
BIEN DEBUTER LE REDACTEUR	129
PACK GRAND LIVRE ATARI ST	199
LE LIVRE DE CALAMUS	199
LIVRE GFA BASIC 3.0	199
LIVRE GFA BASIC 3.0+D	265
LIVRE DES IMPRIMANTES	149
LIVRE SUPERBASE (V.2+3 PRO	169
LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE	149
MIDI MUSIQUE+SEQUENC.	99
TOS 1,4 +TOS STE	99
TRUCS ET ASTUCES ATARI ST +D	299

HOUSSES

Housse complète clavier+écran

HOUSSE CITIZEN 120 D	79
HOUSSE STAR LN10	79
HOUSSE STAR LC10	79
HOUSSE ATARI ST	119
HOUSSE AMIGA	119
HOUSSE SMM 804	99

SUPER PROMO

SUPERBASE Pro+Dèv. SUPERBASE	975
BECKERCALC 2+SUPERBASE 2	975
Pack GFA Basic+Compil+As.3.0	775
TOUS LES RUBANS PAR 3	144
STOS BASIC	385
STOS COMPILER	249
STOS MAESTRO	269
STOS SPRITES	179
DELUXE PAINT 3 ST	485

RUBANS POUR IMPRIMANTES

tous les rubans par 3 = 144 F

RUBAN CITIZEN 120D	59
RUBAN EPSON MX-80	59
RUBAN DMP 2000/2160	59
RUBAN DMP 3000/3160	59
RUBAN DMP 4000	59
RUBAN STAR NL10	59
RUBAN STAL LC10	59
RUBAN SM804	59

BOITIERS DE RANGEMENT

avec serrure + clé

BOITIER DD50L	: 50x5.25"	119
BOITIER DS100L	: 100x5.25"	149
BOITIER DS40LB	: 40x3.50"	99
BOITIER JSY80	: 80x3.50"	99

ETIQUETTES

ETIQUETTES 89x23 LES 500	69
ETIQUETTES DISC 3.50" LES 100	30

JOYSTICKS

ADAPT. 4 JOYSTICK ST	75
ADAPT. 4 JOYSTICK AMIGA	75
PHASOR ONE (+ MONTRE)	109
COBRA	480
COMPETITION PRO	125
PRO 5000	125
QUICKJOY JUNIOR	85
QUICKJOY STICK	99
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	**105**
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	**192**
QUICKJOY IR INFRAROUGE	**390**
QUICKJOY M5 IBM XT/AT	**195**
QUICKJOY VI JETFIGHTER	**145**
QUICKSHOT TURBO II	**135**
KONIX SPEED KING	109
KONIX SPEED KING AUTOFIRE	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
JOYSTICK CHEETAH PC	149
CARTE PC	179
PISTOLET WEST PHASER	**339**
TURBO PEDALE	**269**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

- Copie de disquettes en moins de 30 secondes.
- SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur.
- Sélection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes), une ou deux faces, autosélect.
- Duplication d'autres formats tels IBM, MAC, etc.

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST	369 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA	369 F

SUPPORT IMPRIM. 80 Col. 149

ACCESSOIRES

COPY HOLDER	189
FILTRE ECRAN 14" Coul.	**169**
FILTRE ECRAN 14" Monoc.	159
SUPPORT IMPRIM. 80 Col.	149
SOURIS GENIUS AMIGA	279
SOURIS GENIUS ST	279
SCANNER GENISCAN GS4500 ST.	1990
GENISCAN GS4500 AMIGA	1990
GENISCAN GS4500 IBM	1990
INTERFACE MIDI AMIGA	249
LECTEUR EXT. 3.50" AMIGA	890
CABLE PERITEL AMIGA	129
LECTEUR INTERNE 3.50" ST	690
LECTEUR EXTERNE 3.50" ST	890
CABLE PERITEL ST	139
EXTENSION 512K ST	799
EXT.AMIGA 512K	590
EXT.AMIGA 512K+HORLOGE	690
ETIQUETTES 3.50" LES 100	30

JOYSTICK JETFIGHTER VI 145 F

JOYSTICK SUPERBOARD V 192 F

SUPER CADEAU !
Une magnifique Calculatrice porte-clés : pour l'achat de 3 jeux (en une ou plusieurs fois).

DIGITALISEUR VIDI

- DIGITALISE AU 1/50e S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - COMPATIBLE NEO OU DEGAS.
- RESOLUTION 320 PIXELS x 200.
- 32 K MEMOIRE. 4 BITS PAR PIXEL.
- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

VIDI ST	**990**
VIDI AMIGA	**1190**
VIDI PC	**1490**

Réf.	10	20
3" 1/2 DFDD	75 F	142 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F

Disquettes 3.50"DFDD

** Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans. Livrées avec enveloppes + étiquettes Neutres (Verbatim)*

BOITIER PLASTIQUE 3.50"..... 30 F Les dix

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à *JESSICO* - B.P 693 - 06012 NICE CEDEX

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - 8 H à 20 H

TITRES (garantie echange immediat)	Qte	Prix	Montant
		S/ TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre
☐ Je paie à réception au facteur
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB — date d'expiration

NOM — PRENOM

N° ET RUE

VILLE — CODE POSTAL

SIGNATURE OBLIGATOIRE

PORT : LOGICIEL JEUX 18 F
IMPRIMANTES 60 F
ORDINATEUR 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD. JOSEPH GARNIER

precisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐

Imprimantes matricielles

Ce sont les imprimantes les plus répandues dans le domaine de la micro-informatique familiale et semi-professionnelle, grâce à leur faible coût et leurs performances acceptables.

Elles utilisent une tête d'impression comportant un certain nombres d'aiguilles (entre 8 et 24 le plus souvent) placées sur une ligne verticale. Celles-ci frappent un ruban placé devant le papier, produisant des points sur ce dernier. Chaque caractère affichable (lettre, chiffre, signe, etc.) est reproduit sur une matrice de points formée à l'aide des aiguilles balayant le papier. Plus le nombre d'aiguilles est élevé, plus le tracé des signes sur le papier est fin et précis (certains modèles 24 aiguilles atteignent pratiquement la précision des imprimantes laser). Toutefois, les imprimantes matricielles du type 24 aiguilles sont sensiblement plus chères que les imprimantes moins perfectionnées à 8 aiguilles.

Imprimantes thermiques

Elles ne sont plus guère en service. Ce type d'imprimante utilise un papier spécial, noircissant à la chaleur. Des aiguilles chauffent directement le papier pour former les caractères (on retrouve de telles imprimantes dans les caisses enregistreuses). Elles sont assez bon marché et très silencieuses. Par contre, elles sont lentes et le papier spécial qu'elles utilisent revient plus cher que du papier normal. De plus, l'impression a tendance à s'effacer au bout de quelque temps.

Imprimantes à marguerite

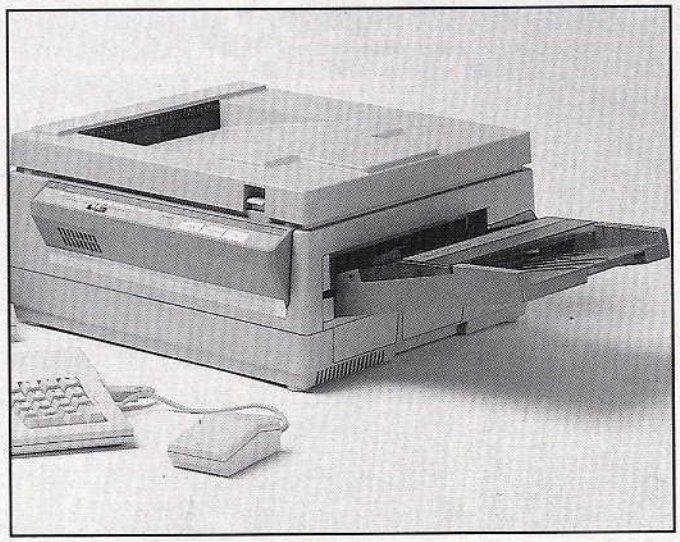
Ces imprimantes reprennent le principe de la machine à écrire. Elles comportent une boule métallique, appelée marguerite, sur laquelle sont gravés les caractères imprimables. Celle-ci frappe le papier par l'intermédiaire d'un ruban encreur, et ce de la même manière qu'une machine à écrire. La qualité d'impression est similaire, mais les défauts sont les mêmes: lenteur d'impression, bruit et difficulté d'obtention de caractères spéciaux (il faut changer de marguerite pour changer de police de caractères). De plus, ce type d'imprimante ne peut imprimer de graphisme point par point.

Imprimantes laser

Plus chères que les types d'imprimantes cités ci-dessus, les imprimantes laser représentent un saut qualitatif important: la plupart des modèles peuvent afficher 300 x 300 points sur un carré d'un pouce (2,5 cm) de côté. La technologie de ces imprimantes est inspiré de celle des photocopieuses. Le principe d'impression (à l'aide de poudre appelée «toner») est identique, à la différence près que l'image à reproduire sur le papier est composée, point par point, par une tête d'impression au laser. Ce principe nécessite une quantité de mémoire importante pour composer l'image de la feuille à imprimer, c'est pourquoi la plupart de ces imprimantes ont un prix de revient relativement élevé (importante mémoire interne, de l'ordre de plusieurs Mo, ainsi qu'un microprocesseur et de l'électronique). Exception notable: l'imprimante laser SLM 804 d'**Atari** utilise la mémoire vive de l'ordinateur pour composer chaque page à imprimer, cette technique étant rendue possible par la grande capacité mémoire de la gamme Mega ST.

Autre innovation des imprimantes laser: le langage PostScript, créé spécifiquement pour ces périphériques. C'est un langage de description de pages, permettant d'indiquer de façon standard le contenu d'une page à imprimer. Les caractéristiques de ce langage font que l'impression finale sera effectuée en fonction de la précision de l'imprimante (pas besoin d'un format particulier pour chaque imprimante). Les logiciels produisant des fichiers de ce type (le plus souvent, des logiciels de Publication Assistée par Ordinateur) peuvent imprimer sur n'importe quel type d'imprimante laser comprenant le langage PostScript. Le logiciel *Ultrascript* fourni avec l'imprimante laser SLM 804 apporte à cette dernière la compatibilité PostScript.

Les imprimantes laser ne permettent pas l'usage de papier listing continu (elles utilisent un chargeur feuille à feuille le plus souvent de format A4).



La nouvelle imprimante laser Atari SLM 605.

Tables traçantes

Dans certains domaines d'applications, l'emploi d'une imprimante, même laser, n'est pas satisfaisant. En effet, toutes les imprimantes produisent une matrice de points sur le papier. Ces points sont bien sûr très petits dans le cas d'une imprimante laser, mais une ligne tracée en diagonale sur le papier aura tout de même l'aspect d'un escalier (de la même façon qu'une ligne diagonale sur l'écran, mais beaucoup moins visible). Dans des domaines tels que le dessin technique ou l'architecture, un rendu irréprochable et extrêmement précis est nécessaire. Les tables traçantes répondent à ce besoin. Grâce à deux bras coulissants placés perpendiculairement sur la feuille de papier et sur lesquels est placé un stylo, elle peut effectuer des segments de droite ou des arcs de cercle. Il est également possible de changer de stylo pour changer de couleur ou d'épaisseur de tracé. De plus, certains modèles de traceurs permettent l'emploi de feuilles au format A3, A2 ou même A1! Toutefois, dans ce cas, le prix du matériel est à la mesure des performances.

Nous achèverons ce tour d'horizon des périphériques le mois prochain, par une approche des périphériques d'entrée/sortie.

Christophe Bonnet

La nouvelle imprimante laser SLM 605

Atari vient de sortir sa nouvelle imprimante laser Atari SLM 605. Cette dernière outre le fait d'être plus compacte, offre des caractéristiques techniques améliorées par rapport à la SLM 804. Basée sur une mécanique Mannesmann Tally, elle imprime 6 pages/minutes avec une résolution de 300 * 300 DPI.

AXE-3D

67, rue de la Jonquière
75017 PARIS - M° Guy Moquet
Tél.: **42 28 08 39** ou **42 28 06 23**
Ouvert du lundi au samedi

ATARI STE

520 STE:	3190 F TTC
1040 STE:	3890 F TTC
STE étendu à 1040:	3400 F TTC
STE étendu à 2060:	4300 F TTC
STE étendu à 4160:	5390 F TTC

En cadeau:
+ 70 disquettes 3"1/2 DD DF !!
+ 2 ans de garantie !!

Extensions mémoire

SIMM ou SIP de 1 Mo:	590 F TTC
SIMM ou SIP 256 Ko:	195 F TTC
Extension 512 Ko pout 520 STF installée:	499 F TTC
Extension ST2-ST4 (2 Mo) installée:	1490 F TTC

SUPER ! (pour STf, Méga ST1 et ST2)

Carte d'extension XSRAM 0/2 en 0 Ko:	650 F TTC
Carte d'extension XSRAM 0/4 en 0 Ko:	780 F TTC
Pack de 2 Mo pour XRAM:	960 F TTC

DIVERS

Moniteur SM 124:	1190 F TTC
Carte multisynchro pour SM 124, pour l'affichage des trois résolutions du ST! :	690 F TTC
Moniteur Couleur Stéréo:	2290 F TTC
Moniteur VGA pour Atari ST:	890 F TTC
Lecteur 3 " 1/2 720 Ko ext.:	650 F TTC
FreeBoot Sélecteur de face:	150 F TTC
Synchro Express:	375 F TTC
Boîte de FreeWare I, II, III:	100 F TTC
Disquettes 3 " 1/2 DD DF:	4,40 F TTC
Star LC10 série II	1790 F TTC
Star LC 10 Couleur:	2100 F TTC
Star LC 24/10:	2690 F TTC

En cadeau: *le câble !*

Commandes VPC: port en sus

FOLIOBAR

Interface de lecture et décodage de codes à barres pour le PORTFOLIO. Interface série intégrée et crayon optique fourni. Périphérique à faible consommation conçu pour une utilisation professionnelle. Applications de gestion (merchandising, inventaires, caisses automatiques portables, etc.) programmables sous MS–DOS.

prix public : **4100 F** ht

PILES RECHARGEABLES HAUTE PUISSANCE

Vous possédez une LYNX, un PORTFOLIO, un Walkman, un téléviseur à cristaux liquides, un flash électronique ? Combien de piles R6 (piles bâton) consommez-vous dans une année ? Les accus rechargeables R6 700 mAh nouvelle génération (50 % d'énergie en plus que les accus NiCd courants) vous feront retrouver le plaisir d'utiliser votre appareil portable. Economies garanties !

pièce : **35,60 F** ttc

(forfait port accus : 15 F)

DYNATEL

Composeur vidéotex dynamique professionnel sous GEM. Très rapide et convivial. Langage compilé en temps réel. Capture, décode tout fichier vidéotex. Idéal aussi pour apprendre le vidéotex.

GESTBUDGT

Gestion familiale complète : comptes (chèques, carte bancaire), postes de dépenses, échéances, statistiques par postes de dépenses, module graphique, etc. Le meilleur logiciel de gestion personnelle.

Deux logiciels d'un rapport qualité prix exceptionnel :

téléchargement en version complète sur

3615 MC3

Bon de commande à recopier et à envoyer accompagné de votre règlement à : MC3 05130 SIGOYER

Nom :	Désignation articles :
Prénom :	Quantité :
Adresse :	Règlement par : (chèque, mandat–lettre)
Code postal :	Carte bleue n° :
Ville :	Date d'expiration :
Date commande :	Signature indispensable :

TOUS MUSICOS
Synthés et expandeurs

Prendre un synthé ou un expandeur pour le brancher sur votre Atari peut sembler simple. Mais quand il faut choisir parmi les nombreux modèles existants, les difficultés commencent.

Préférez-vous un synthé dynamique, sensible à la vélocité, avec un split programmable, un after-touch assignable au bender, un layer performant ou bien une flûte à bec? Dans le dernier numéro, nous avons développé les bases analogiques nécessaires à la compréhension des synthés modernes, véritables usines à gaz. Encore quelques petits efforts à faire et vous possèderez toutes les notions indispensables pour utiliser dans les meilleures conditions ces magnifiques synthés et expandeurs présentés au dernier Salon de la musique. Nous allons examiner les contrôles qu'il est indispensable de trouver sur un synthé ou un expandeur. Il faut savoir que les contrôles - nous allons le voir par la suite - sont très liés au MIDI, donc à l'ordinateur et à l'Atari.

La vélocité ou dynamique

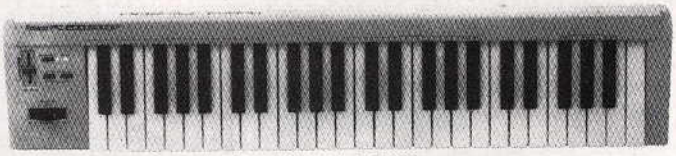
Le son d'un instrument de musique est caractérisé par ses harmoniques et les contrôles ont pour rôle de le modifier et donc de donner de l'expressivité à l'instrument. Le plus important, c'est le clavier. Vous appuyez sur une touche, le son retentit. Dans la norme MIDI, cette action prend le nom de note ON, vous relâchez la touche, le son s'arrête, c'est une note OFF.

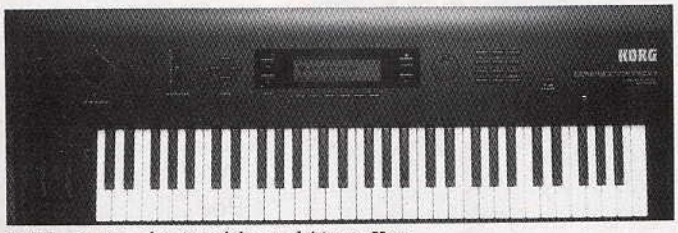
Le second contrôle relatif au clavier, c'est la vélocité (Velocity), ce qui correspond aux nuances que vous pouvez produire en appuyant plus ou moins vite sur une touche d'un piano (si vous appuyez sur plusieurs touches à la fois, cela devrait faire un «accord» si cela fait un «bruit», l'accord joué est mauvais).

Sur un synthé, ce contrôle de vélocité, donc de vitesse d'enfoncement, va déterminer une nuance pouvant varier sur 128 pas (de 0 à 127). Son rôle est de vérifier le volume du son.

Sur les synthés d'un certain niveau, celui-ci est assignable à autre chose que le volume. Selon les marques, ce contrôle de vélocité est aussi appellé dynamique, ou bien encore contrôle de dynamique.

Le clavier échantillonneur EPS Ensoniq.


Le tout nouveau clavier maître Roland: le PC 200.



Le Wavestation, dernier né des synthétiseurs Korg.

L'After-touch

L'after-touch est un contrôle qui fait, lui aussi, partie du clavier. Il est indispensable dans l'interprétation des musiques modernes ou New-Age. Ce contrôle mesure la pression appliquée à la touche du synthé, après qu'elle ait été enfoncée (jouée). En appuyant plus ou moins fort sur la touche, vous modulerez différents paramètres comme la brillance ou le vibrato d'un son, tout en contrôlant son amplitude. La pression sur la touche est mesurée sur 128 pas, de 0 à 127. Selon la qualité des synthés, les paramètres sonores peuvent se commander par ces deux contrôles. Par exemple, la vélocité et l'after-touch ont la possibilité de varier selon des courbes multiples, allant de la simple variation linéaire, à des variations logarithmiques, exponentielles, ou même inverses.

Les techniques permettent l'imitation des sons d'instruments précis ou l'élaboration de nouveaux sons.

Si vous désirez jouer un son de piano, ou encore un son de flûte

3, RUE ÉDOUARD JACQUES
75014 PARIS - TÉL : 43 27 19 77
M° GAITÉ OU
M° MONTPARNASSE (GARE)

DIGISOFT MUSIC

LUNDI DE 14 H À 19 H 30
MARDI AU SAMEDI
DE 10 H 30 À 19 H 30
SANS INTERRUPTION

PROMOTION !!!
1040 STE + SM 124 + TENTRAX + CM 32 L + PC 200 + MA 12 (X 2)
11.769 F TTC

PROMOTION !!!
1040 STE + SM 124 + STUDIO 24 + SAM XR PATCHER + SAM XR + PC 200 + MA 12 (X 2)
11.769 F TTC

PROMOTION !!!
ATARI STE 2 M° + SM 124 + NOTATOR V. 3 OU CUBASE V.2
9.490 F TTC

C-LAB
LOGICIELS ET HARDWARE

NOTATOR SL	4290 F
CREATOR SL	2490 F
NOTATOR ALPHA	1690 F
AURA	850 F
MIDIA	450 F
X-ALYSER	1690 F
EXPLORER 32	1090 F
EXPLORER M1	1090 F
EXPLORER 1000	1090 F
EXPORT	1090 F
HUMAN-TOUCH	1390 F
COMBINER	1890 F
UNITOR	3690 F

STEINBERG
LOGICIELS

CUBASE	4100 F
CUBEAT	2650 F
PRO 24	2650 F
MASTERSCORE	2650 F
AVALLON	2600 F
SYNTHWORKS M1	1800 F
SYNTHWORKS D50	1800 F
SYNTHWORKS SY77	1800 F
SYNTHWORKS D10	1250 F
MIDEX +	4490 F
MIDEX	2990 F
MIDIMAN	1790 F
SYNCMAN	1990 F
MX 28 S (PATCH 2X8)	590 F
NOUVEAUTE MIDISONG	120 F

IMPRIMANTES

STAR LC 10	1890 F

photocopies possibles

FRETLESS
LOGICIELS POUR PC

SEQUENCE 1000	2990 F
USE FOOL	1990 F
BIG TIME	1290 F
INTERFACE MIDI	990 F
MQX 16	1390 F
MQX 16S	1790 F
MQX 32M	2490 F
LAPC I	3890 F

ATARI
(GARANTIE 1 AN)

520 STE	3290 F
520 STE + SM 124	4690 F
1040 STE	3990 F
1040 STE + SM 124	4990 F
520 STE, 2 MEGA	5290 F
520 STE, 2 MEGA + SM 124	6490 F
520 STE, 4 MEGA	7290 F
520 STE, 4 MEGA + SM 124	8490 F
SM 124	1490 F
MEGAFILE 30	4690 F
MEGAFILE 44	9290 F
MEGAFILE 60	7490 F
EXTENSION A 1 MEGA	650 F

ROLAND

PC 200	1890 F
CM 32 L	3890 F
CM 32 P	4690 F
CM 64	7990 F
CP 40	1990 F
MA 12 (LA PAIRE)	1500 F
TENTRAX	990 F

MIDIMIX COLLECTION
LOGICIELS ET HARDWARE

MIDIPACK PC (nouvelle version)	2990 F
MIDIBOX	1990 F
MIDNIGHT	N.C
MIDIMIXER	690 F
JAM	N.C
JUKEBOX	N.C

TOUTE LA COLLECTION DISPONIBLE A LA BOUTIQUE DIGISOFT MUSIC OU PAR CORRESPONDANCE

A.C.S. (MUSILOG)
LOGICIELS

U 110 PATCHER	490 F
U 20 PATCHER	640 F
U 220 PATCHER	640 F
PROTEUS PATCHER	790 F
M 3 R PATCHER	690 F
GR 50 PATCHER	895 F
SAM X R PATCHER	490 F
STUDIO LISTER	690 F
MIDI PLAYER	490 F
D70 PATCHER	990 F
MUSIC ONE	395 F

DIGIGRAM (MUSILOG)
LOGICIELS

STUDIO 24	1490 F
TRACK 24	495 F
BIG BAND	1690 F
PROSCORE	1890 F
XPC 16 (INTERFACE PC)	1990 F
TRACK 24 PC	495 F
AMIGA MIDI	390 F
SAM X R	2990 F
MIDIMIC	1990 F

JCD MIDISOFTS
LOGICIELS

CLEF DE SOL	450 F
DICTEE MUSICALE	590 F
ORPHEE	590 F
EURYDICE	590 F
D 10 D 20 RANDOM EDITOR	790 F
PRO SAMPLE EDITOR	1990 F
FEELING PARTNER	990 F

PERIPHERIQUES

DIVERS

DRIVE EXTERNE 3 "1/2	990 F
TRACK BALL	469 F
SOURIS ST	299 F
BOITE DE RANGEMENT	89 F
TAPIS DE SOURIS	39 F
KIT DE NETTOYAGE	59 F
HOUSSE ATARI	189 F

DISQUETTES VIERGES

BOITE DE 10	
KAO-MIDIMIX(COULEURS)	130 F
GOLDSTAR	99 F
A L'UNITE (EN VRAC)	5,90 F

LIVE TEACHING SYSTEM

BIG BOSS +	890 F
METHODE BLUES ROCK	295 F
METHODE FUNK/RYTHM'N BLUES	295 F
METHODE JAZZ	315 F
METHODE PIANO	315 F
METHODE BATTERIE	315 F

BON DE COMMANDE

Règlement : ❑ CHEQUE ❑ MANDAT
A l'ordre de DIGISOFT MUSIC

❑ Veuillez m'adresser contre 2 timbres à 2,30 F votre catalogue complet.

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
C/P : ..... VILLE : .....
TÉLÉPHONE : .....
SIGNATURE : DATE :

DESIGNATION	PRIX
Frais de port et emballage 20 F inferieur à 500 F 40 F supérieur à 500 F	
TOTAL	

Suivant la limite des stocks disponibles

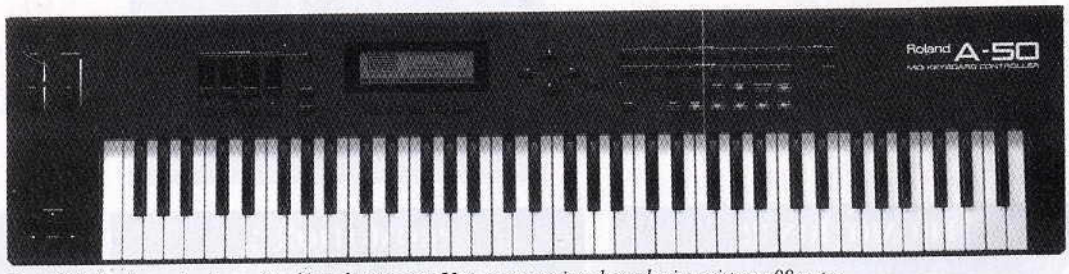
à bec, ou de trompette, la courbe de vélocité utilisée sera fort différente, de façon à simuler le déclenchement du son. Il ne sera pas le même dans le cas d'un piano (réponse très rapide) ou d'un instrument à vent (temps de réponse plutôt lent). Chaque musicien aura la possibilité de choisir une réponse du clavier différente avec telle ou telle courbe, la courbe de vélocité inverse produisant des effets tout à fait surprenants et nouveaux. En effet, plus on joue fort, plus le son sera faible, et inversement! Des courbes de pondération en fonction de la note jouée sur le clavier existent aussi. La relation entre le geste musical et la perception acoustique est d'une extrême sensibilité.

On observe un second aspect de la qualité des contrôles d'After-Touch. Il peut être soit monophonique, soit polyphonique selon le synthé (la vélocité elle, est toujours polyphonique). L'after-touch monophonique (on dit encore par Canal MIDI), est le même pour toutes les touches du clavier. Autrement dit, toutes les notes jouées varieront simultanément selon la pression appliquée sur une seule touche.

En revanche, l'after-touch dit «polyphonique» prendra en compte chaque touche du clavier. Pour ce, il faut un capteur de pression sous chaque touche, doublant le capteur de vélocité et une implémentation MIDI beaucoup plus sophistiquée. Cette caractéristique se trouve sur certains synthés de haut de gamme et sur les claviers Master (claviers maîtres ne comportant pas de générateurs de sons).

D'autres contrôles

Les contrôles implémentés sur un synthé sont extrêmement nombreux, la modulation, le vibrato, le portamento, les volumes divers, la balance, le panoramique, les effets, les phasers, etc.



Le A50 Roland, un clavier maître léger de 76 notes. Une autre version de ce clavier existe en 88 notes.

La norme MIDI en compte 29 principaux, mais des sous-groupes de contrôles existent, ainsi que des contrôles spéciaux définis pour l'usage interne à l'intérieur d'une marque. Pour l'instant nous ne parlerons donc que des contrôles essentiels, c'est-à-dire ceux que vous devez au moins trouver sur un synthé digne de ce nom.

Si vous choisissez un piano, le minimum vital c'est la vélocité (indispensable). Sur un synthé, il vous faut les deux molettes et l'after-touch monophonique (pour ceux qui veulent réellement travailler la synthèse) et éventuellement la vélocité de relâchement. L'after-touch polyphonique reste à l'usage des professionnels. Il n'est pas vraiment indispensable.

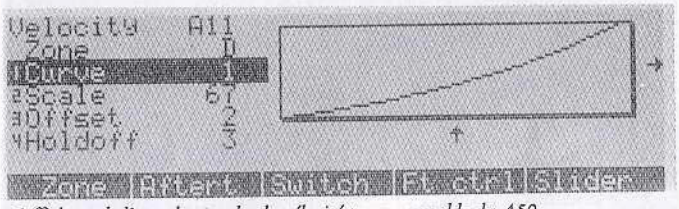
Les molettes

Sur les synthés, vous remarquerez qu'à la main-gauche, se trouvent le plus souvent des molettes (DX7 Yamaha, Roland) et parfois un Joystick (Korg) ayant un rôle similaire aux molettes.

Ces contrôles s'appellent les molettes de Pitch-Bend et de Modulation. Ce sont deux contrôles de base indispensables sur un synthé. Ces molettes vont servir, dans leur fonction initiale, à faire varier les paramètres d'accord (Pitch ou Tune) et de vibrato (Modulation ou effets) au cours d'un jeu en temps réel. Sur un synthé bien constitué, elles doivent pouvoir s'affecter à plusieurs paramétres de contrôle.

Vous produisez un son, alors vous faites rouler les molettes

Sur l'écran du A50 on peut visualiser la zone de partage (split) du clavier.



L'affichage de l'une des courbe de vélocité programmable du A50.

sous la paume de la main gauche, et le son varie. La molette de pitch-bend doit être programmable, c'est-à-dire que la rotation totale de la molette doit pouvoir faire varier la hauteur du son en plus ou en moins et de façon continue, d'un ton, de deux tons, d'une octave, de deux octaves ou plus, selon la programmation effectuée. Dès qu'elle est lâchée, la molette est automatiquement ramenée à son point central d'équilibre (représentant le diapason) par des ressorts de rappel.

La molette de modulation obéit à ce même principe mais sans rappel de point milieu. Elle sera souvent affectée d'origine à l'amplitude du vibrato. Si elle se programme, elle pourra être affectée à d'autres effets, comme par exemple le Leslie (système de rotation du son que l'on trouve dans le WS Korg), ou le synthé arrangeur GEM WS2 (un très beau synthé avec arrangeur intelligent pour moins de 11 000 F). D'autres contrôles sont encore indispensables: les pédales de volume (foot contrôlers) permettant de régler le volume général du synthé, afin de donner de l'expression. Ces pédales s'appellent donc pédales d'expression. Divers Footswitchs sont aussi nécessaires pour commander des fonctions de démarrage ou d'arrêt d'un effet, ou d'un séquenceur. Ces diverses pédales doivent être affectables à des contrôles MIDI différents. Vous trouverez aussi divers contrôles spécifiques, tel que le Breath Control, dont le rôle est de maîtriser le souffle. Vous mettez un capteur de souffle dans la bouche (une sorte de flûte à bec ou il n'y aurait que le bec!) c'est la pression du souffle qui va commander la modulation des accords joués. Ce système est utilisé pour imiter des sections de cuivre ou le son d'un instrument à vent. Yamaha se sert beaucoup du breath control.

Nous avons vu les principaux contrôles affectant directement, en temps réel, le son produit par

INFORMATIQUE

ULTIMA

PARIS: 5 Bd Voltaire 75011 Paris .Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 42 09 09 Fax. 20 57 09 29
TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 38 et 62 27 04 38 Fax. 62 27 10 97

Centre de Compétences

Chacun des éditeurs ci dessous a désigné Ultima comme Centre de compétences, un sérieux gage de professionnalisme:
Human technologie, Upgrade, Atari, Steinberg, C-Lab, Epigraph, Application System, Arobace, Micro Application, ALM,...

Des PROMOS suite au Forum ATARI

Super Promo

Quantités très limitées, dépêchez-vous!

Méga ST4
(4 Mo de Ram)
+ SM 124
(moniteur haute résolution monochrome)
+ Mégafile 30
(Disque dur 30Mo)
11800 TTC

Ultima, 1er revendeur Atari indépendant de France, vous offre pour ce mois d'octobre des promos fantastiques Le 520 et le 1040 STE sont à la baisse et leur configuration couleur vous permettra d'être immédiatement opérationnel grace aux divers accessoires, utilitaires et jeux que vous emporterez sans suplément de prix. Ultima a depuis longtemps cherché à vous satisfaire, et y est parvenu par la proposition de configurations intelligentes.

10 disquettes 3"1/2 DFDD 40F

520 STE 2990F
520 STE étendu à 1Mo 3290F

520 STE 3290F
1040 STE 3990F

le 520 et le 1040 STE ci-dessus sont livrés avec souris, cable péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaine public (utilitaires, jeux, tr. de texte, dessin,...) le basic Omikron et 10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences

520 STE couleur 5490F

le 520 STE en configuration couleur est livré avec ***le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo***, souris, cable péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaines public (utilitaires, jeux, tr. de texte, dessin,...), le basic Omikron et ***18 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences***

1040 STE couleur 5990F

le 1040 STE en configuration couleur est livré avec ***le nouveau moniteur Atari SC1435 stéréo***, souris, cable péritel, 1 joystick, 10 disquettes contenant une cinquantaine de logiciels du domaines public (utilitaires, jeux, tr. de texte, dessin,...), le basic Omikron, 1 tapis souris et ***10 fantastiques jeux d'arcades à découvrir dans nos agences.***

Extensions

Pour tous types d'extensions consultez-nous, en voici quelques-unes:

Carte de 512Ko pour 520STF	***490F***
MÉGA ST1 à 2Mo	***2290F***
1040STF à 2,5Mo	***2490F***

Note importante: les extensions montées par notre service technique sont garanties 5 ans

Accessoires

Souris + tapis + support	***290F***
Souris Optique	***590F***
Souris BMC infra-rouge nouveau modèle	***890F***
Trackball	***345F***

Imprimantes

Star LC10	***1890F***
Star LC10 couleur	***2490F***
Star LC 24-10	***2990F***
Citizen 120D	***1590F***
Citizen Swift 24	***3990F***
Kit couleur	***690F***

Nouveau: Star LC20 en démonstration

Logiciels Musicaux

Cubase v2.0	***4190F***
Cubeat	***2600F***
Pro 24	***2390F***
Pro 12	***690F***
Notator v3.0	***4190F***
Créator	***2500F***
Notator Alpha	***1690F***
Clé de sol	***450F***
Euridyce	***590F***
Orphée	***590F***
Dictée Musicale	***590F***
Big Band	***1690F***

Super Promo Forum

Disque 30Mo	***3690F***
ZZ-2D	***1995F***
ZZ-Screen MP19	***15900F***
ZZ-Scan MC332	***9990F***
Carte C32/256	***5490F***

P.A.O.

Ultima est centre de compétences P.A.O. ATARI. Notre configuration comprend Méga ST4, moniteur monochrome SM124, disque dur de 30Mo, logiciel Le Rédacteur, Logiciel Timeworks, maintenance sur site d'un an.

Au prix de 27220F

Scanner à Main GOLDEN IMAGE 1990F

ULTIMATE RIPPER 690F

Emulateurs

SPECTRE GCR: émulation MAC, tourne avec Roms 128K et 64K, lit et écrit directement sur disquettes MAC
SUPERCHARGER: émulation PC, carte équipé d'un Nec V30 à 8Mhz (indice Norton/PCXT = 297%) support coprocesseur, 1Mo Ram

ATARI TT

Pour tous renseignements sur la station Atari TT, appelez notre centre de compétences et de conseils Atari Business au 20 42 09 09

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
N°CB:
Limite validité:
Signature:
Paiement par chèque ou CB

Désignation	Prix	Qté	Montant

Articles dans la limite des stocks disponibles

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis. Offres valables du 01/11/90 au 30/11/90

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables

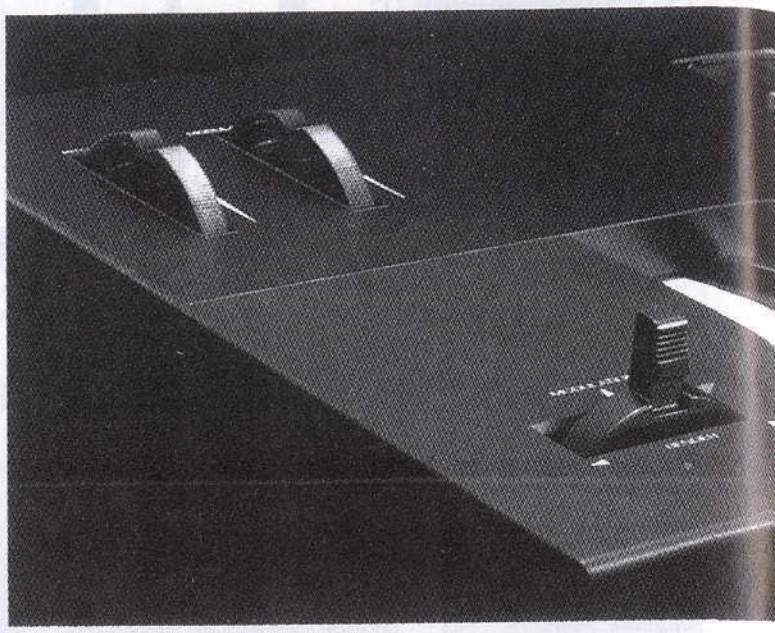
StatMAG_11

Tableau des Contrôles définis par la norme MIDI	
Décimal	Signification
0	Non Défini
1	Molette de modulation
2	Contrôle de souffle (Breath Controller)
3	Non défini
4	Pédale de contrôle
5	Temps de portamento
6	Incrémentation des données (MSB)
7	Volume principal
8	Réglage de balance
9	Non défini
10	Panoramique
11	Pédale ou contrôleur d'expression
12 à 15	Non définis
16 à 19	GPC Contrôles supplémentaires
20 à 31	Non définis
32 à 63	Réservé au codage sur 14 bits des contrôles de 0 à 31
64	Pédale forte (damper ou sustain)
65	Portamento
66	Pédale tonale (sostenuto)
67	Pédale douce (soft pedal)
68	Non défini
69	Tenue des sons
70 à 79	Non défini
80 à 83	Codage sur 14 bits des contrôleurs GPC
84 à 90	Non défini
91	Contrôle de profondeur pour des effets externes
92	Contrôle de profondeur du Tremolo
93	Contrôle de profondeur de l'effet de Chorus
94	Profondeur du vibrato Celeste ou Detune
95	Profondeur de l'effet de Phaser
96	Incrémentation des données
97	Décrémentation des données
98	Contrôles réservés aux constructeurs (LSB)
99	Codage sur 14 bits des contrôles constructeurs (MSB)
100	Contrôles agréés supplémentaires (LSB)
101	Codage sur 14 bits des contrôles agréés (MSB)
102 à 120	Non définis
121 à 127	Réservés pour les messages du mode Canal

Nota: ce tableau donne la liste des contrôles agréés et autorisés par la norme MIDI 1.0 Version 4.1.

On constate que de nombreux codes restent libres (non définis). Certains contrôles dit continus (c'est-à-dire indiquant une valeur variable comme un réglage potentiomètrique du type volume par exemple) peuvent être codés sur 7 ou 14 bits selon l'humeur du constructeur, ce qui jouera évidemment sur la résolution. Des catégories spécifiques sont réservées à la programmation de nouveaux contrôles, comme les GPC (16 à 19) sur 7 ou 14 bits. Les codes 98 à 101 sont aussi disponibles pour implémenter de nouveaux contrôles, décidés par le constructeur, ou agréés par l'organisme de normalisation (MMA).

D'autres contrôles que vous ne connaissez peut-être pas comme le Portamento, feront l'objet d'un développement dans un prochain article.



Le joystick du A50 double les molettes de Pitch Bend et de modulation.

l'intermédiaire du clavier. Les autres contrôles, tel l'incrémentation des données ou l'Alpha Dial (Roland) sont des contrôles influant sur la programmation, en temps réel ou non. Ceux-ci feront l'objet d'une étude ultérieure lorsque nous utiliserons les séquenceurs pour faire fonctionner nos machines à flonflon.

Chapeau

Pour terminer et sans vous laisser sur votre faim, voici l'explication du «chapô» énigmatique du début de cet article.

Si le synthé est dit «dynamique», c'est qu'il est sensible à la vélocité. Le Split est un «point de partage du clavier» (il peut y en avoir plusieurs) permettant sur le clavier d'utiliser un son, par exemple un son de basse à gauche de ce point, et un son de flûte à bec à droite de ce point. Le point de split sera programmé sur une touche, par exemple le do au milieu du clavier. Le contrôle d'after-touch (voir plus haut) peut commander la variation continue du diapason (Pitch) d'un son concerné qui serait au départ affecté à la molette de pitch bend aussi appellée Bender par les amateurs de raccourcis ésotériques. Quant au Layer, démocratisé par Korg avec le M1, cela signifie qu'il y a plusieurs sons différents, mis en couche (empilés) sur une ou plusieurs touches, qui seront déclenchés en fonction de la vélocité!

Al Jollyson ■

TOUT SUR LA MUSIQUE
SUR LE
3615 ATARI
FORUM
MUSIQUE

Le Rédacteur consacré meilleur logiciel de bureautique sur ST en 1989

(sondage utilisateurs, Atari magazine n° 14)

Le Rédacteur 3 est aujourd'hui disponible!

Conçu par des Français, donc adapté à la langue française. Le Rédacteur 3 est un traitement de texte pour Atari 1040 ST, STE, et tous méga ST monochrome et couleur.

15 programmes associés, soit plus de 800 kilo-octets de programmes au total.

- Dictionnaire de 300.000 mots pour 1 méga de mémoire, 380.000 mots dans les autres cas,
- 13.000 verbes conjugués, césure automatique programmable,
- Insertion de graphismes, notes de bas de page et de fin de document,
- Feuilles de style, multi-polices, multi-tailles, interlignes réglables,
- Editeur mathématique hyper convivial (non fourni en couleur),
- Editeur de polices et nouvelles polices fournies,
- Détecteur et tueur de virus,
- Switcher intégré, sélecteur d'objet ergonomique,
- Un standard ouvert aux autres standards :
  - 12 formats de textes en lecture,
  - 8 formats de textes en écriture,
  - 17 formats graphiques en lecture,
  - 8 formats graphiques en écriture,
- Sauvegarde automatique, avec texte compacté ou non sur option,
- Module " Développeur " disponible,
- Assistance logicielle soutenue et gratuite tous les jours sauf dimanche et jours de fêtes, de 15 h à 19 h.

Disponible chez votre revendeur...

Plus de 4000 exemplaires vendus en 5 MOIS...

Merci aux nombreuses personnes qui nous ont aidés et soutenus.

Bon de commande à retourner à EPIGRAF : 3, Rue Bertrand De Born 31000 Toulouse Tél : 61.63.45.60

☐ Je désire commander le Rédacteur 3, versions monochrome et couleur, et joins un chèque de 990 F TTC (envoi recommandé colissimo)

☐ Je désire bénéficier de votre offre d'échange et vous adresse le manuel du Rédacteur, la disquette n° 1 ainsi qu'un chèque de :

- ☐ 400 F TTC pour la version monochrome, envoi recommandé normal (*)
- ☐ 400 F TTC pour la version couleur, envoi recommandé normal (*)
- ☐ 430 F TTC pour les versions monochrome et couleur, envoi recommandé normal (*)

(*) Ajoutez 50 F TTC si vous désirez un envoi Recommandé Colissimo.

Nom : _____ Prénom : _____ Tél. : _____

N°: ____ Rue : _____ Signature :

Code postal : ____ Ville : _____

LYNX
Des nouveautés explosives

En ces veilles de fin d'année, les nouveaux jeux pour le walkgame d'Atari affluent. Par leur exceptionnelle qualité, ils font du Lynx l'un des plus fabuleux cadeaux que le Père Noël ait dans sa hôte.

Sam Tramiel nous l'a confirmé lors du dernier Forum Atari, la sortie de nouvelles cartouches de jeux pour le Lynx va fortement s'accélérer dans les semaines à venir. En attendant, nous avons jeté un coup d'oeil sur deux superbes nouveautés, disponibles dès aujourd'hui chez votre revendeur.

Slime World

Qui d'entre vous n'a jamais tenté de dégoûter son entourage en usant cette ignoble pâte translucide d'un vert douteux que l'on appelle «Slime»? Vous pensiez certainement que cette horreur, en vente dans les meilleures boutiques de farces et attrapes, était le fruit d'une expérience chimique. Eh bien vous aviez tord, elle provient en réalité d'une autre planète entièrement constituée de cette matière douteuse.

Dans *Slime World* vous êtes Todd un voyageur galactique parti explorer cette étrange planète. Vous allez vous aventurer dans un monde gluant, boueux, spongieux, flasque, dégoulinant, en un mot immonde. Un univers d'autant plus repoussant qu'il est envahi de monstres divers conçus à l'image du monde dans lequel ils évoluent. Certains vous lancent de la bave verdâtre ou se colle à votre visage suçant jusqu'à votre dernier souffle toute votre énergie vitale. Mais ce n'est pas tout, il existe une bonne vingtaine de monstres tous plus effrayants les uns que les autres. *Slime World* regorge de pièges sanglants qui surgissent sans que vous ayez eu le temps de les apercevoir. Cœur fragile s'abstenir!

Slime World comporte six aventures de difficulté croissante. Le but est simple, retrouver la sortie en collectant un maximum de diamants. Vous franchirez d'abord la première épreuve en quelques heures, mais il faudra déjà plusieurs jours pour vaincre la seconde aventure, tant l'univers à explorer est vaste. Heureusement, en appuyant sur la touche PAUSE, le jeu vous renvoie un code vous permettant de reprendre l'exploration là où vous l'aviez interrompu.

Slime World, un univers repoussant pour un jeu passionnant

Jeu d'arcade/aventure traditionnel, *Slime World* bénéficie d'une réalisation irréprochable (scrollings multi directionnels parfaits, animations souples et détaillées) et de graphismes très réalistes (beurk)! Le jeu possède une longue durée de vie et sa séduction n'est pas immédiate. Il faut y avoir jouer plusieurs heures et atteint le second niveau pour en saisir toute la richesse.

Enfin, si vous connaissez d'autres Lynxers, *Slime World* peut se jouer à plusieurs grâce à *Comlynx* (jusqu'à 8 joueurs simultanément). Chaque aventure se transforme alors en véritables expéditions et le jeu devient alors encore plus excitant.

Slime World est un des meilleurs divertissements sur Lynx.

Slime World

Genre:	Arcade/aventure
Son:	14
Animation:	18
Graphisme:	19
Intérêt:	19
Cote d'amour:	19

Klax

Klax est probablement le jeu d'arcade qui aura rencontré le plus grand succès cette année. Souvent présenté comme le successeur de *Tetris*, le jeu mélange astucieusement réflexes et réflexion.

Un tapis roulant véhicule de petits cubes colorés. A l'aide d'une raquette située en bout de tapis, vous devez récolter les cubes avant qu'ils ne tombent dans le vide et les déposer dans un bac qui peut en recevoir jusqu'à 25. Lorsque vous alignez 3 cubes (ou plus) d'une même couleur (horizontalement, verticalement ou en diagonal), vous créez un «Klax» et les cubes qui le composent disparaissent laissant ainsi dans le bac la place pour d'autres. Le but du jeu est de récolter un nombre donné de klaxs, qui varie à chaque niveau. Le temps n'est pas limité, mais plus il s'écoule plus le nombre de cubes présents simultanément sur le tapis s'accroît. Vous

Klax, ne laissez pas tomber les cubes.

finissez vite par être débordé. Les cubes tombent alors dans le vide. Au troisième ainsi égaré vous perdez la partie. Vous pouvez heureusement recommencer à partir du niveau auquel vous avez échouer.

Le jeu se compose de vagues (niveaux) successives: les «Klaxs Wave» où il vous faut récolter un nombre donné de Klaxs, les «Diagonal Wave» où vous devez récupérer un nombre donné de klaxs diagonaux, les «horizontal wave» sont semblables aux précédentes mais avec des klaxs horizontaux. Dans les «Points Wave» vous êtes contraint d'obtenir un nombre de points donné avant de passer au niveau suivant. Enfin, dans les «Tile Wave», vous devrez survivre jusqu'à ce que vous ayez récolté un nombre suffisant de cubes.

Le jeu peut sembler simpliste mais les objectifs sont très difficiles à atteindre. Pour y arriver, il faut redoubler d'astuces afin de créer des klaxs complexes: par exemple essayer de positionner les cubes de façon à obtenir simultanément deux Klaxs diagonaux, ou un klax horizontal et un klax vertical, etc.

L'adaptation micro de *Klax* (la version ST par exemple) était particulièrement décevante. La version Lynx est de loin la meilleure à ce jour. Elle est strictement identique à l'arcade. Mêmes graphismes, même qualité d'animation et surtout même sons. Pour la première fois les qualités sonores du Lynx sont véritablement mis en valeur, à l'aide de sons digitalisés de grande qualité: lorsque vous finissez un niveau, votre victoire est saluée par un tonnerre d'applaudissements, chaque cube perdu hurle à la mort, etc.

Klax est un jeu prenant vers lequel on revient jour après jour pour tenter d'améliorer son score. La version Lynx est assez progressive. On regrettera que l'option multi-joueur de l'arcade ait disparue dans cette version. Mais la parfaite réalisation enchantera tous les fans de ce jeu.

Klax

Genre: arcade	
Son:	20
Animation:	19
Graphisme:	19
Intérêt :	17
Cote d'amour:	18

Accessoire Lynx

Les fêtes de famille sont inévitables. Elles riment souvent avec kilométrage. Et les quelques centaines de kilomètres de voitures se transforment très vite en cauchemar. Souvenez-vous jusqu'à quel point l'impatience de vos enfants peut mettre vos nerfs à rude épreuve: «Maman, Eric m'a pris mon crayon» ou encore «Dis papa, c'est quand qu'on arrive?» alors que vous venez à peine de sortir du garage!

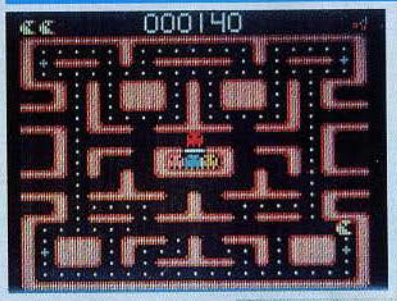
Aujourd'hui cette époque est révolue. Atari commercialise l'adaptateur cigarette pour Lynx. Il se connecte à l'allume cigare de votre voiture et permet d'alimenter deux Lynx simultanément. Les 2m50 de câble conviennent aussi bien à une routière, un break, ou encore un Van. Une Lynx entre les mains, vos enfants ne verront plus le temps passer et vous pourrez enfin voyager en paix. Plongés dans les aventures de Todd, ou décidés à battre tous les records au surf, vos enfants, totalement absorbés en oublieront jusqu'à votre existence!

A propos, si vous avez besoin de capter leur attention, vous pouvez toujours débrancher la prise, n'est-ce pas?

Alexis Valley

Toute l'actualité du Lynx est sur le **36.15 ATARI** Forum **LYNX**

A PARAITRE



◄ *Miss Pac man*

Robot Squash ►

◄ *Rampage*

Paper Boy ►

Partez du bon pied...

Mallette Bureautique et Communication

3 logiciels de haut niveau pour maîtriser votre bureautique.

Atari France vous offre 3 réalisations de haut niveau choisis dans une même perspective : le parti pris de la simplicité et de la convivialité les rend facilement accessibles à tout utilisateur, même débutant.

Si vous avez une certaine idée de ce que la micro-informatique est en mesure de vous apporter en matière de bureautique, vous serez comblé par la puissance et la grande richesse fonctionnelle de ces 3 logiciels exceptionnels.

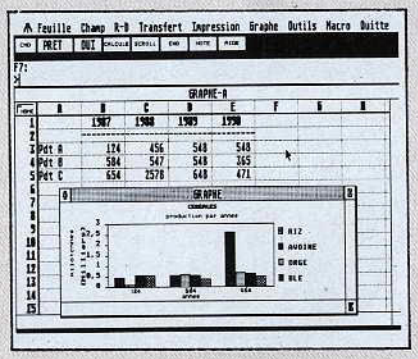
Rassemblés dans une élégante mallette, LDW Power (le tableur graphique), Adimens (la base de données relationnelle graphique) et Emulcom 3 (l'émulation minitel et la communication entre ordinateurs) constituent le nécessaire indispensable pour maîtriser votre bureautique quotidienne.

LDW POWER

Le Tableur Graphique

Le Tableur professionnel sur Atari ST.

Compatible : le transfert de fichiers Lotus 1-2-3 entre le monde PC et le monde Atari est transparent pour l'utilisateur. **Puissant :** avec 300 commandes, 80 fonctions, 18 formats, des consolidations, des macro-commandes (par auto-enregistrement), des itérations, des hypothèses et de



confortables feuilles de calcul (256 colonnes × 8192 lignes), LDW sait répondre à tous vos besoins !

Convivial : son interface graphique (menus déroulants et souris) rendra votre travail simple et agréable. Rapide, dans ses affichages et ses calculs, il vous rendra plus productif.

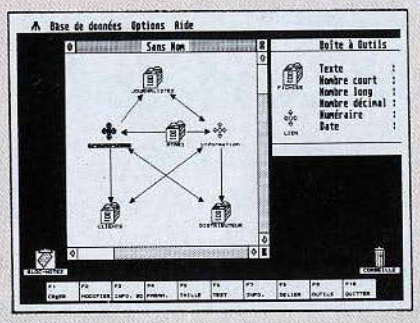
Complet : le grapheur, la base de données et la fonction "attacher une note à chaque cellule", intégrés dans le logiciel, séduiront les utilisateurs les plus exigeants.

ADIMENS ST

La Base de Données Relationnelle

Toute la **puissance** d'une gestion de base de données relationnelle enfin à la portée de tous, très intuitive

grâce à une interface graphique bien conçue, elle génère et exploite ses bases "à la souris", sans langage ni programmation. Véritable SGBD pro-

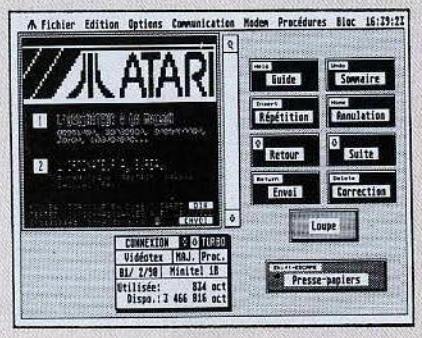


fessionnel, les bases de données importantes (jusqu'à 16 mégas de données) sont gérées confortablement et en toute sécurité (sauvegarde automatique). **Ouverte,** Adimens saura réaliser vos étiquettes, vos publipostages (même multifichiers) et tout type d'état à partir de votre traitement de textes préféré.

EMULCOM 3

La Communication et l'Emulation Minitel

Le plus complet des logiciels de communication et d'émulation minitel sur ST. **Emulation minitel :** fourni avec un câble de connexion minitel-ST, Emulcom 3 transforme votre ST en un **minitel intelligent et économique**. Il vous donne accès au téléchargement et aux banques de données informatiques (ASCII). La récupération de fichers d'adresses à partir de l'annuaire électronique est automatique et entièrement paramétrable (vers votre base de données par exemple). Les connexions peuvent être automatisées par un mode procédure très simple (auto-enregistrement) ou très complet (programmation pluri-conditionnelle). **Communication entre ordinateurs :** par l'intermédiaire d'une liaison série, du câble et du minitel ou d'un modem, il fait dialoguer deux ordinateurs ou opère tous vos transferts de fichiers (nombreux protocoles, modes d'émula-



tions et de fonctions de paramétrage disponibles). Quelles que soient vos connaissances en télématique, vous saurez facilement tirer parti d'**Emulcom 3**, et ajouter la dimension "communication" à votre bureautique.

Le point de vue d'un utilisateur

Monsieur Emmanuel Attonaty s'occupe à Metz de gestion immobilière.

«Voilà plus d'un an que j'utilise la base de données ***Adimens*** et ***Aditalk*** son langage de programmation. Avant d'acheter Adimens, j'ai, bien entendu, essayé d'autres produits. Ils se sont révélés plus lourds à manier et, facteur important puisque je l'ai acheté au départ pour un emploi personnel, leur *prix* était nettement supérieur. Professionnellement, il m'arrive de manier journellement plusieurs bases de données aussi j'apprécie particulièrement la *rapidité de mise en place d'une base nouvelle* grâce à Adimens. De plus c'est un logiciel très *plaisant* à utiliser, très *agréable* à consulter et très *facile* à modifier. Les masques, par exemple, sont extrêmement simples à changer. Ainsi, lors des tempêtes des mois derniers, j'avais à traiter rapidement une cinquantaine de sinistres et il m'a fallu mettre en place un fichier d'assureurs, un fichier de propriétaires, un fichier d'immeubles et préparer quelques lettres-types à envoyer.

En très peu de temps, sans consulter le manuel et l'écrivant directement à l'écran, j'ai pu dresser la structure dont j'avais besoin. En cherchant bien, j'aurais peut-être quelques reproches mineurs à faire en ce qui concerne Aditalk, ainsi que sur le driver de certaines imprimantes, mais il faut dire aussi que ma version est ancienne. Alors, globalement je suis un utilisateur satisfait!»

Système MEGAPAGE ST

MEGAPAGE ST

La mallette Bureautique et Communication est le complément idéal des systèmes MEGAPAGE ST, la solution de mise en page pour imprimante matricielle intégrant le texte et l'image.

ATARI

79, avenue Louis Roche
92238 GENNEVILLIERS Cedex
Service information :
(1) 47.33.77.14 ou 36.15 ATARI

LAURANT WEIL
Une nouvelle étape pour Loriciel

Loriciel est une des sociétés françaises d'édition les plus actives. Son PDG, Laurant Weil, nous présente les nouvelles orientations de sa compagnie pour les années à venir.

Laurant Weil, Pdg de Loriciel.

C'est dans la très belle salle de spectacle du Club House de Rueil que Laurant Weil, transparents et rétro-projecteurs à l'appui, a dévoilé le nouveau visage de Loriciel.
Des graphiques divers ont montré la place de la société sur le marché actuel de l'informatique et donné une image de l'évolution et du devenir de la société.

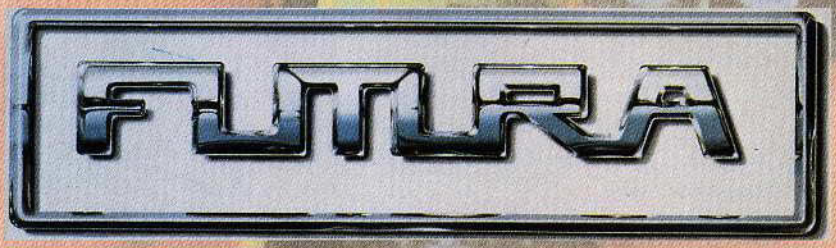
Tradition

«Le marché traditionnel de l'Informatique est celui du logiciel pour micro-ordinateurs, les produits se présentant sous forme de disquettes ou de cassettes, a rappelé L. Weil. Pour augmenter notre part dans ce secteur, nous avons créé deux nouvelles gammes et une nouvelle marque.
Nous utiliserons donc le label *Loriciel* pour les produits dits d'arcades avec comme cible les 10/18 ans, et un second, *Futura* pour des produits dits plus intellectuels, comme de la simulation, la cible étant cette fois le public de 16 ans et plus. La première gamme créée est celle des logiciels de réflexion dont les deux premiers titres sont *Timerace* et *Quadrel*. La seconde, celle des jeux éducatifs avec Denver le dernier dinosaure, un personnage télévisé dont nous avons acquis les droits sur le nom. Les premiers titres de cette série sont sortis et traitent de l'apprentissage de la lecture, de la découverte des chiffres et de la notion de groupement avec un jeu sur les animaux.

Changement

Aujourd'hui déjà, et surtout demain, des marchés nouveaux se présentent. Aussi avons nous opéré une restructuration importante dans notre groupe et préparé notre société pour les plus grands changements qu'elle a eu à entreprendre depuis sa création. (...) Nous pensons, par exemple, que notre secteur exportation devrait passer de 3% du CA en 1989 à 12% en 1990 puis 35% en 1992/93. Notre force est de savoir trouver et exploiter des idées et des concepts originaux, puis de les transformer en produits finis grand public. Le marché qui s'annonce prometteur est celui de la console de jeu, aussi avons nous signé avec les fabricants suivants: Atari, Amstrad, NEC, Nintendo. et sept produits (dont *Skweek* sur le Lynx, N.D.L.R.) sont en cours de développement.
La tendance en cours est de préparer le terrain pour l'arrivée des CD ROM-CDI. Ressemblant aux disques compacts audio, ils possèdent une capacité de stockage très importante et les 700 Mo disponibles sur les CD permettent de concevoir de nouveaux types d'application. Loriciel travaille aux outils et à la définition des idées qui permetteront de faire les premiers produits achevés fin 1991. D'autres marchés existent encore à l'exemple des logiciels que nous avons réalisés pour TF1 ou l'animation des bornes interactives des magasins Auchan.
Pour nous, l'informatique n'est que le premier maillon de la chaîne du loisir et de la

Disc: des lancés meurtriers.



Le nouveau logo de la société.

communication de demain et nous envisageons le loisir au sens large. C'est-à-dire comme un véritable outil de masse du futur, du compact disque à la vidéo en passant par l'alarme électronique et la télématique. C'est dans ce multi-usage que se trouve l'avenir de l'informatique et celui de Lori ciel.»

Les nouveaux produits Loriciel

C'est plus d'une douzaine de produits (dont la moitié déjà sortis) qu'a annoncé Loriciel. En voici une série avant de les détailler plus attentivement dans ces colonnes.

Sous le label Loriciel

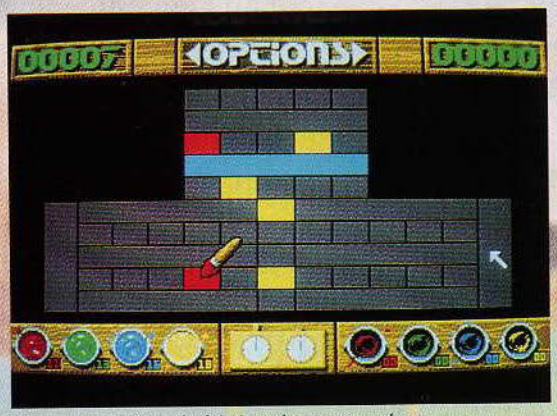
Timerace

Il s'agit de remplir des zones données avec des petits triangles, deux triangles de même couleur se détruisant mutuellement, le tout dans un temps donné. Un peu de hasard, un peu de stra-tégie et un principe simple à retenir. La réalisation a été effectuée (un peu vite) par Cistar. (249F)

Quadrel

Quadrel est basé sur le principe du théorème des quatre couleurs (démontré sur ordinateur en 1976) selon lequel il suffit de quatre couleurs pour colorier une carte plane sans que deux régions adjacentes aient la même couleur. Le jeu a l'air simple et prenant, il est prévu pour fin novembre.

Le retour de Super Skweek.



Des puzzles basés sur le théorème des quatre couleurs.

Panza ou le Kick Boxing en version réelle à l'écran.

Gem STone Legend

Ce jeu propose une arcade sur quatre niveaux présentant sous la forme d'un shoot'em up bien coloré dans lequel vous voyagez à dos d'oiseau, de dragon, de poisson et à pied. Sortie fin novembre.

Out board

Six épreuves différentes de pilotage de monstres nautiques vous feront chavirer de plaisir, chacun des douze adversaires proposés ayant son style de pilotage. Egalement prévu fin novembre.

Magician

Mignons graphismes pour de l'arcade/aventure en 2,5 D avec des graphismes très bande dessinée et un joli thème sur les livres et la magie. La sortie est prévue début novembre.

Moonblaster

Vous pilotez un vaisseau muni d'un radar et vous devez vaincre des vagues d'ennemis sur trois lunes minières. L'impression de vitesse est très bien rendue avec un horizon qui se courbe et des ennemis en 3D faces pleines. Votre principal objectif est de ramasser des bonus et de détruire tout ce qui se meut. Bien conçu, mais un peu répétitif. (249F)

Disc

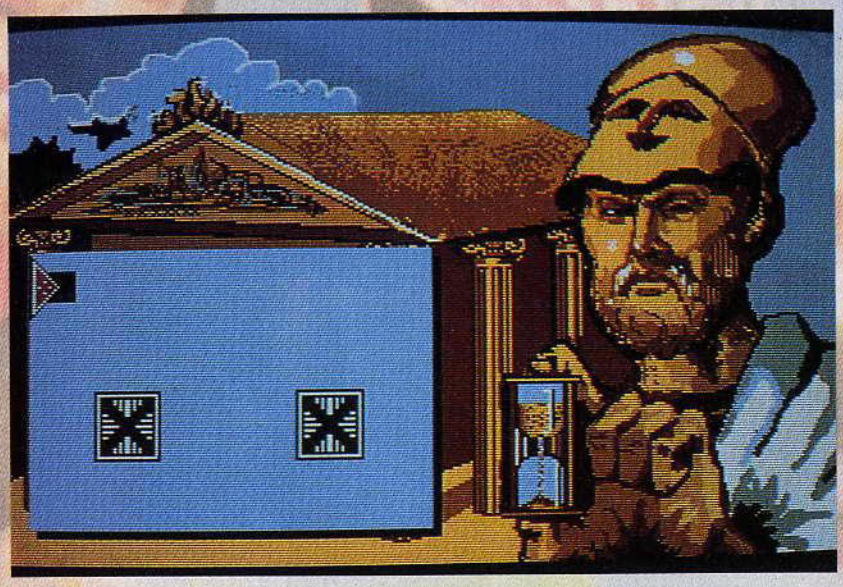
Ce soft a été réalisé par la même équipe que *Tennis Cup*. Vous êtes placé sur une plateforme et vous lancez un disc contre un adversaire qui vous fait face. Ce jeu ressemble à un de ceux développés lors de la sortie de *Tron* de Walt Dysney, avec une bonne fluidité et de jolis sons. Prévu pour la fin novembre.

Superskweek

La première mouture était très jolie, la seconde le sera aussi avec un mode deux joueurs coopération ou adversaire. La boutique permettra de s'armer de pied en cap pour franchir les 225 tableaux du jeu (certains à deux étages) et cette dois vous devrez en plus délivrez les petites skweekettes prisonnières des gros monstres. Sortie en novembre au prix de 199 F.

Builderland

Impressionnant, ce jeu entièrement réalisé par Sofiane, un jeune lycéen de TC! Contrairement à la plupart des jeux de plateforme auxquels il s'apparente, il s'agit, pour progresser dans les six niveaux de 40 tableaux chacun, non pas de manier le héros mais de déplacer les éléments du décor environnant! Une idée superbe, qui avec des graphismes très «japonais» donnent un



Time Race

bain de jouvence au genre. D'autant que les puzzles proposés font plus appel à la réflexion et à l'astuce qu'à l'adresse. Excellent programme quasi terminé qui devrait sortir en décembre.

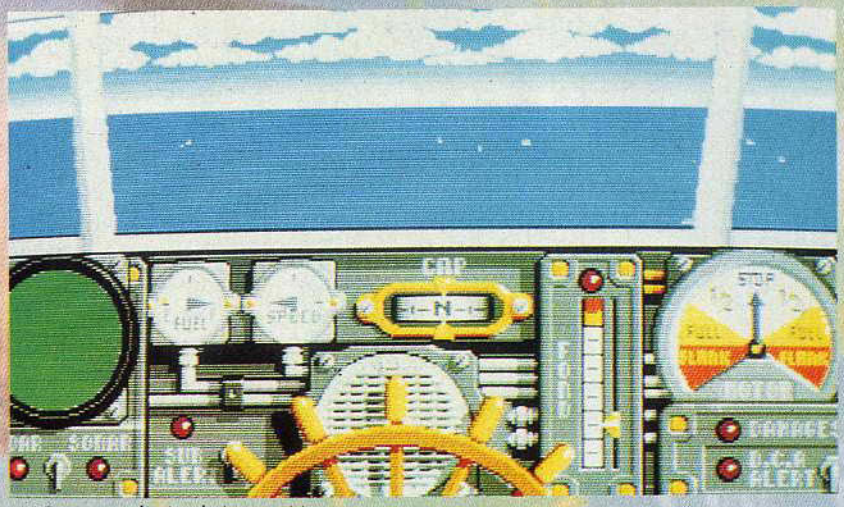
Série Denver (chaque titre valant 249F)
Cette série s'adresse aux 3–8 ans et les logiciels déjà parus sont très plaisants avec un graphisme agréable et des voix digitalisées.
Je découvre les animaux (paru) propose après avoir choisi un critère de famille (animaux à plumes, à bec, à carapace, qui font du bruit, etc.) de jouer à reconnaître s'ils font partie de la famille.
Je découvre les chiffres (paru) propose trois jeux: *Je compte*; *Je reconnais les chiffres*; *Je complète*. Testé en maternelle, ce soft répond avec une voix amicale à tous les essais des enfants.
Le jeu des sons (paru) permet d'associer un son et le dessin d'une ou de plusieurs lettres. Quatre disquettes composent ce programme également testé en maternelle.
Je m'éveille en jouant; *Je découvre les couleurs*;*Je découvre les formes* sont prévus pour novembre et décembre.

Sous le label Futura

ADS
Reprenant le principe de *Sherman M4*, quant aux missions et à l'animation en 3D calculées faces pleines, *Advanced Destroyer Simulator*, *ADS*, affine la présentation, améliore l'ergonomie et donne un aspect plus stratégique et plus réaliste au combat naval.
Un logiciel à suivre de près en décembre.

Panza Kick Boxing
C'est le second titre «haut de gamme» de la société et il le mérite! Outre le fait qu'André Panza a effectué une impressionnante démonstration de Kick Boxing lors de la présentation du jeu, ce logiciel possède tous les atouts pour devenir une référence de la castagne sauvage. Basé sur des digitalisations des mouvements de Panza, il offre de grandes possibilités. Un, on peut améliorer ses performances en allant au gymnase; deux, on a la possibilité de programmer ses propres mouvements afin de mettre plus facilement en charpie son adversaire. Réjouissant et tonique, c'est un soft qui ravira les amateurs de cuir. (289F)
Léopold Braunstein

Une nouvelle série de jeux éducatifs.



ADS: une superbe simulation maritime.

IL Y A PLEIN DE CADEAUX A GAGNER SUR LE

36.15 ATARI

code
QIZ

3615 ATARI

Supplément au catalogue de téléchargement

L'explorateur de domaines publics revient comme tous les mois avec dans son sac, plein de nouveautés nationales et internationales.

Offrez un téléchargement à votre Atari ST

Finie l'angoisse devant la gueule béante du lecteur de disquettes affamé! Grâce au kit d'**Atari Magazine** à 95 F, nourrissez sainement et copieusement votre ordinateur domestique. Le kit, spécialement prévu pour le serveur **3615 Atari**, (bon de commande dans le journal) contient le câble pour relier votre minitel au ST, une disquette d'utilitaires ainis que le jeu multi-utilisateur *Navytel*.

Tout sur le téléchargement

La taille (en octets) est celle de tous les fichiers nécessaires à l'application ou celle du fichier compacté qui contient tout le nécessaire. Un # derrière le nom indique un dossier contenant plusieurs fichiers (la taille donnée est alors égale au contenu total du dossier).

Les fichiers du catalogue sont classés par grandes catégories de logiciel (jeux, utilitaires, graphisme, etc.). Pour arriver au fichier désiré, il suffit de taper le nom choisi dans le catalogue au niveau de départ (menu suivant la page «Téléchargez!») de l'option téléchargement. Le catalogue complet des logiciels (en ASCII, pour le consulter ou l'imprimer, même sans traitement de texte) est téléchargeable sous le nom CATA_ØØX.ASC (X étant le numéro de version). Avant de vous lancer, n'oubliez pas de lire attentivement la documentation présente sur la disquette du kit (fichier LISEZ.MOI) ou de télécharger cette notice dans le dossier DOCOUTIL du téléchargement, si vous ne disposez que de Transity.

Dernières précisions

N'oubliez pas que, les fichiers compactés nécessitent une place libre suffisante sur disquette (ou RAM disque) pour être décompressés sans problème. En moyenne la réduction de taille avoisine un facteur 2 ou 3, mais dans certains cas, la compression peut être beaucoup plus forte (parfois un facteur 10!!). Le plus sûr est donc d'utiliser une disquette formatée vide pour décompacter un par un les gros fichiers. Même remarque pour la mémoire de l'ordinateur. Si vous employez un RAM disque, des accessoires ou des programmes résidents au moment ou vous décompressez, il se peut que l'utilitaire de décompactage refuse de fonctionner correctement (retour au bureau intempestif, messages d'erreur, etc.). Aussi, quand vous disposez de peu de mémoire (520STF/STE) ou que le fichier à traiter est gros, il vaut mieux ne pas charger en mémoire ce type d'utilitaires. Si vous renommez un fichier lors du téléchargement ou par la fonction du bureau GEM, conservez toujours l'extension (3 caractères derrière le point) du fichier d'origine. Le nom du fichier comprimé importe peu, mais cer-

Fichiers	Descriptif	Fmt	Taille
ACCESSOIRES			
PRINTDIR	ACC impression des «directory» sur 9 aiguil.	nco	3072
BUREAUTIQUE/PROFESSIONNEL/VERTICAUX			
OPUS21	tableur 225 col. X 999 lignes, anglais	ad	195706
DIVERS			
ANDROMED#	démo logiciel astrologie très complet	ad	271078

GALERIE GRAPHIQUE			
AFFICA17	composition abstraite avec sphères 3D	deg	14261
CHUTES17	une cascade (animation par les couleurs)	deg	17889
CUBES17	des cubes, un univers pavé de cubes	deg	7135
CYBORG17	le guerrier du futur	deg	15175
DAUPHI17	nos amis les dauphins	deg	14809
EGLIS17	la superbe église de Sarguemines	deg	19909
ESPAC17	survol de planète par une spatio-nef	deg	9421
GLACI17	le glacier de haute montagne	deg	24007
LEOPAR17	un léopard plus vrai que nature	deg	22667
MADONA17	la chanteuse sous une forme stylisée	deg	28173

NASA17	un petite ballade en fauteuil spatial?	deg	8917
PRIES17	prêtre/guerrier des temps barbares	deg	13341
RUINE17	magnifique temple grec en ruines	deg	21993
TALON17	le héros de la BD Achille Talon	deg	11285

JEUX

MONOPOLY	Monopoly contre l'ordinateur, en anglais	ad	47369
SENSORY	jeu de mémorisation «Merlin», couleur	ad	29163

LISTINGS ATARI MAGAZINE

ATAMAG16

RSTOS16	4 routines STOS (cacher fic., émul. minitel)	arc	2342

MUSIQUE

BOTRADST	musique pour le soundtracker DST	ad	41103
DEAENDST	musique pour le soundtracker DST	ad	43339
DOLLEDST	musique pour le soundtracker DST	ad	37275
DSTDST	musique pour le soundtracker DST	ad	65907
DSTARDST	musique pour le soundtracker DST	ad	24737
ENEMIDST	musique pour DST	ad	34019
GRILL30	musique pour DST	ad	25101
IDEADST	musique pour DST	ad	46593
IT2DST	musique pour DST	ad	20057
MUSAK	musique s'executant en tache de fond	nco	3959

PC ET PORTFOLIO

DBEDIT	editeur de textes multi-textes pour PC	nco	49649
DOSEDIT	pour modifier, rap. commandes DOS, PC	nco	2788
LIST71	pour lister, manipuler les fichiers, PC	nco	17539
PRUNE	pour effacer des «directory» entiers, PC	nco	9006
SCROFF	extinction auto. d'écran inutilisé, PC	nco	729

UTILITAIRES

STDCAT	création/impression catalogues, excellent	ad	41571

tains décompacteurs se basent sur l'extension pour reconnaître les fichiers compressés.

Trois essais de logiciels du téléchargement

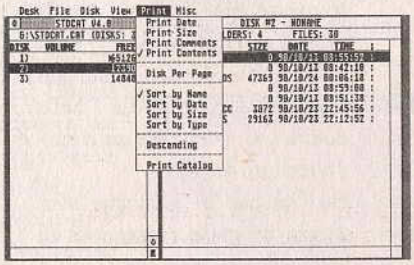
Monopoly

Tout le monde connaît le Monopoly. Il s'agit certainement d'un des jeux de société les plus populaires. Cette adaptation du jeu est fidèle à l'original. Toutefois, comme il s'agit d'une version en langue anglaise, vous n'achèterez pas l'avenue de la Paix mais Atlantic avenue ou Connecticut avenue. Les règles, quant à elles, restent les mêmes. L'ordinateur gère les autres joueurs (de 1 à 3 opposants) et lance les dés pour tout le monde. Ce jeu fonctionne en couleur basse résolution et utilise la souris. L'écran présente le plat teau de jeu habituel avec les cases bien connues: «allez en prison, case départ, caisse de communauté, chance, etc.». Après chaque tirage de dés effect tué par l'ordinateur, le joueur voit son pion se déplacer et agit en fonction de la case dans laquelle il atterrit (achat de terr rain, paiement, tirage d'une cart te, etc.). Le joueur dispose de 3 options: Trade (pour échanger ou racheter aux autres joueurs les terrains qui lui manque), Info (pour tout connaître d'une case en cliquant dessus), Play (pour lanc cer les dés et jouer). A vous de prouver vos tal lents de financier en construisant le plus vit te possible maisons et hôtels de manière à ruiner l'ord dinateur.

Monopoly.

Sensory

Voici un jeu qui associe la mémoire et l'oreille. Le prog gramme présente 6 rectangles de couleur différente correspond dant chacun à une note musical le. L'ordinateur va jouer des séquences de couleurs (et donc également de notes) mettant en œuvre de plus en plus de rect tangles que vous répèterez à chaque fois sans faire d'erreurs. Pour la saisie des notes, vous util liserez le clavier du ST ou la souris, grâce à un petit tableau de contrôle doté de voyants des couleurs correspondantes. Bien que le principe du jeu soit simple, on prend vite plaisir à essayer d'améliorer son score. Ce logiciel fonctionne en coul leur uniquement et dispose d'un ne documentation en francais.



STDCat

STDCat

Dès que l'on veut gérer intellig gemment son parc de disquettes, on se rend vite compte à quel point la création d'une liste man nuscrite et sa mise à jour sont fastidieuses. *STDCat* arrive à point nommé pour éviter ce genre de travail ingrat. Il vous aid dera à retrouver très facilement n'importe quel fichier. Même s'il s'agit d'un obscur utilitaire perdu au 8e niveau d'imbric cation d'un dossier dont vous avez oublié le nom, sur l'une de vos 75 disquettes de domaine public! Ce logiciel permet de créer la liste du contenu d'un nombre très élevé de disquettes (jusqu'à 999 disquettes par fic chier catalogue). Beaucoup de facilitées sont offertes pour man nipuler cette liste: tris sur plus sieurs critères (nom, date, taille), zone commentaire pour chaque entrée du catalogue (fichiers, dossiers), recherche d'un nom de fichier, dossier, etc. sur tout le catalogue et bien sûr, impress sion sur une imprimante 9 aig guilles classique. L'interface util lisateur est très soignée et utilise abondamment fenêtres, menus et souris. Ce logiciel en anglais fonctionne en moyenne résolut tion couleur comme en monoc chrome. Une documentation en français est fournie.

Gabriel Lopez

Suite du Listing de l'article "FISH-EYE 3D (2ème partie)" en pages 82 à 86.

```
PROCEDURE boite(x0,y0,z0,long&,haut&,prof&,ox&,oy&,oz&)
  ' Cette primitive rappelle le cube créé le mois dernier:
  ' on peut le reconstituer en donnant des valeurs
  ' identiques pour long&,haut& et prof&.
  LOCAL i&,nbp&,nbs&,n&,x,y,z
  RESTORE boitedata
  READ nbp&,nbs&
  prep.rot
  FOR i&=1 TO nbp&
    READ x,y,z
    x=x*DIV(long&,2)
    y=-y*DIV(haut&,2)
    z=z*DIV(prof&,2)
    n&=ADD(np&,i&)
    oriente(x,y,z,n&)
  NEXT i&
  FOR i&=1 TO nbs&
    READ s0&,s1&
    s0&(ADD(ns&,i&))=ADD(np&,s0&)
    s1&(ADD(ns&,i&))=ADD(np&,s1&)
  NEXT i&
  ADD np&,nbp&
  ADD ns&,nbs&
boitedata:
  DATA 8,12
  ' sommets:
  DATA -1,-1,-1,-1,1,-1,1,1,-1,1,-1,-1
  DATA -1,-1,1,-1,1,1,1,1,1,1,-1,1
  ' segments:
  DATA 1,2,2,3,3,4,4,1,5,6,6,7,7,8,8,5
  DATA 1,5,2,6,3,7,4,8
RETURN
PROCEDURE prisme(x0,y0,z0,long&,haut&,prof&,ox&,oy&,oz&)
  ' Un simple prisme, très utile pour les toits de maison,
  ' par exemple...
  LOCAL i&,nbp&,nbs&,n&,x,y,z
  RESTORE prismedata
  READ nbp&,nbs&
  prep.rot
  FOR i&=1 TO nbp&
    READ x,y,z
    x=x*DIV(long&,2)
    y=-y*DIV(haut&,2)
    z=z*DIV(prof&,2)
    n&=ADD(np&,i&)
    oriente(x,y,z,n&)
  NEXT i&
  FOR i&=1 TO nbs&
    READ s0&,s1&
    s0&(ADD(ns&,i&))=ADD(np&,s0&)
    s1&(ADD(ns&,i&))=ADD(np&,s1&)
  NEXT i&
  ADD np&,nbp&
  ADD ns&,nbs&
prismedata:
  DATA 6,9
  ' sommets:
  DATA -1,-1,-1,0,1,-1,1,-1,-1
  DATA -1,-1,1,0,1,1,1,-1,1
  ' segments:
  DATA 1,2,2,3,3,1,4,5,5,6,6,4
  DATA 1,4,2,5,3,6
RETURN
PROCEDURE cone(x0,y0,z0,long&,haut&,prof&,ox&,oy&,oz&,cotes&)
  ' Un cone dont le nombre de côtés
  ' est défini par 'cotes&'.
  ' On peut donc, par exemple,
  ' l'utiliser pour faire une pyramide
  ' avec 'cotes&'=4.
  ' Attention: le centre pour le positionnement
  ' est bien au coeur de l'objet, et non
  ' pas à sa base!
  LOCAL i&,n&,x,y,z,c&
  nbs&=cotes&
  prep.rot
  c&=1
  FOR i&=0 TO 359 STEP DIV(360,cotes&)
    x=long&*psin(i&)
    y=DIV(haut&,2)
    z=prof&*pcos(i&)
    n&=ADD(np&,c&)
    oriente(x,y,z,n&)
    INC c&
  NEXT i&
  CLR x,z
  y=-DIV(haut&,2)
  oriente(x,y,z,ADD(np&,c&))
  FOR i&=1 TO PRED(cotes&)
    s0&(ADD(ns&,i&))=ADD(np&,i&)
    s1&(ADD(ns&,i&))=SUCC(ADD(np&,i&))
  NEXT i&
  s0&(ADD(ns&,cotes&))=ADD(np&,cotes&)
  s1&(ADD(ns&,cotes&))=SUCC(np&)
  FOR i&=1 TO cotes&
    s0&(ADD(ADD(ns&,i&),cotes&))=ADD(np&,i&)
    s1&(ADD(ADD(ns&,i&),cotes&))=ADD(np&,c&)
  NEXT i&
  ADD np&,c&
  ADD ns&,MUL(cotes&,2)
RETURN
PROCEDURE tube(x0,y0,z0,long&,haut&,prof&,ox&,oy&,oz&,cotes&)
  ' Toutes sortes de tubes,
  ' avec un nombre de côtés variable.
  LOCAL i&,n&,x,y,z,c&
  nbs&=cotes&
  prep.rot
  CLR c&
  FOR i&=0 TO 359 STEP DIV(360,cotes&)
    INC c&
    x=DIV(long&,2)*psin(i&)
    y=DIV(haut&,2)
    z=DIV(prof&,2)*pcos(i&)
    n&=ADD(np&,c&)
    oriente(x,y,z,n&)
    x=DIV(long&,2)*psin(i&)
    y=-DIV(haut&,2)
    z=DIV(prof&,2)*pcos(i&)
    n&=ADD(n&,cotes&)
    oriente(x,y,z,n&)
  NEXT i&
  FOR i&=1 TO PRED(cotes&)
    n&=ADD(np&,i&)
    c&=ADD(ns&,i&)
    s0&(c&)=n&
    s1&(c&)=SUCC(n&)
    s0&(ADD(c&,cotes&))=ADD(n&,cotes&)
    s1&(ADD(c&,cotes&))=SUCC(ADD(n&,cotes&))
  NEXT i&
  c&=ADD(ns&,cotes&)
  s0&(c&)=ADD(np&,cotes&)
  s1&(c&)=SUCC(np&)
  s0&(ADD(c&,cotes&))=ADD(np&,MUL(cotes&,2))
  s1&(ADD(c&,cotes&))=SUCC(ADD(np&,cotes&))
  nbs&=ADD(ns&,MUL(cotes&,2))
  FOR i&=1 TO cotes&
    s0&(ADD(nbs&,i&))=ADD(np&,i&)
    s1&(ADD(nbs&,i&))=ADD(ADD(np&,i&),cotes&)
  NEXT i&
  ADD np&,MUL(cotes&,2)
  ADD ns&,MUL(cotes&,3)
RETURN
```

Page manquante

Page manquante

NORTON UTILITIES
Des utilitaires pour Spectre

Un des grands points noirs de l'émulation est la difficulté à garantir les données présentes sur un disque dur. Heureusement, Norton Utilities vient de voir le jour sur Mac.

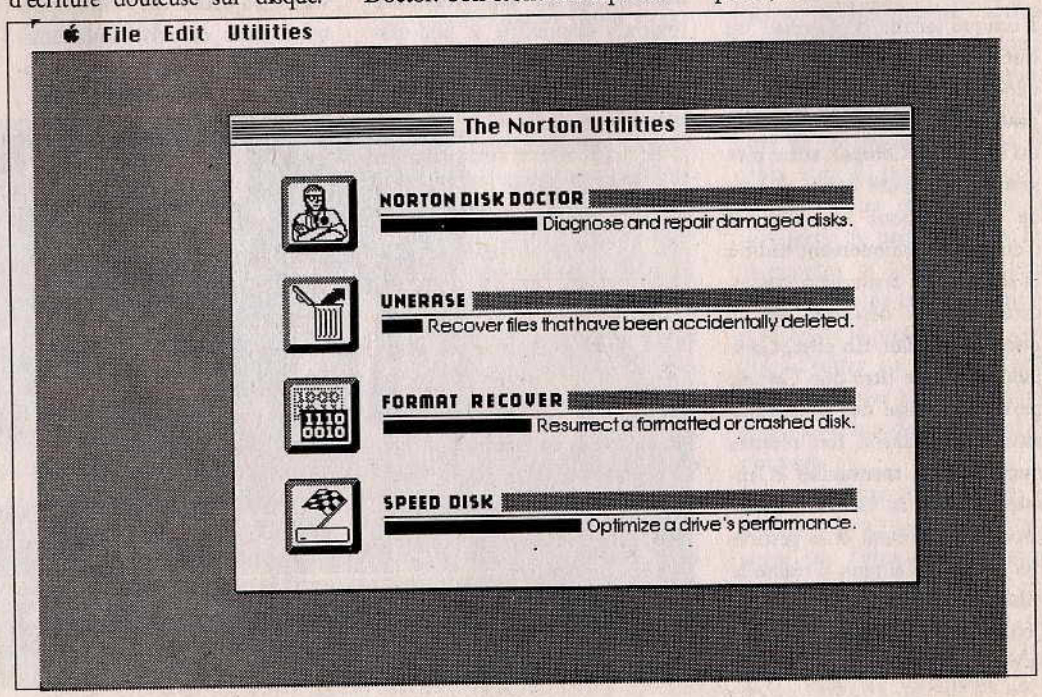
Commercialisé par la société **Frame**, *Norton Utilities* est un des rares programmes de gestion du disque dur du Mac et par la même occasion du Spectre GCR.

Disponible en version française à partir du mois de novembre, *Norton Utilities* présente un grand avantage pour l'utilisateur de ST, désireux de protéger sa partition Macintosh sans trop s'investir dans ce domaine. En effet, le logiciel est très simple d'utilisation et la phase de protection/récupération des données est entièrement automatisée. Le manuel, fort complet, permet en tout cas de se faire une idée très précise du fonctionnement d'une disquette sur Mac, différent de celui d'une disquette ST!

Le produit se compose de trois disquettes. L'une d'elle est rouge. Il s'agit de celle utilisée en cas de panne du disque dur (ou de perte de données). Un logiciel d'installation automatique permet une copie des fichiers aux bons endroits du disque dur: un programme Filesaver est installé dans le dossier système. Il crée des fichiers dans lesquels il sauvegarde toutes les données importantes du disque (secteurs de boots, catalogue etc.). Cet outil s'avère particulièrement important pour tout utilisateur d'un émulateur. En effet, à la merci d'un plantage fatal, il est rassurant de savoir que l'on peut restaurer très rapidement le disque dur en cas de problème et ce, sans perdre d'informations pour peu que la sauvegarde des parties sensibles soit récente.

Un autre utilitaire nommé *Disklight* affiche une icône dans la partie supérieure de l'écran à chaque accès au disque. Il renseigne grâce à ce graphique sur l'opération actuelle (lecture ou écriture). Si au premier abord, ce logiciel peut sembler sans grande utilité; il renseigne sur l'état de la machine (si elle est plantée) mais aussi sur les cas d'écriture douteuse sur disque. Des écritures répétées, sans raison explicite, peuvent être les témoins de la présence d'un virus sur le disque dur. Enfin, un logiciel permet de rechercher rapidement un fichier dans le catalogue complet, et un autre de trouver le caractère de votre choix dans n'importe quelle police installée dans le système (c.f Explications sur le système. **Atari Magazine**)

Quant au logiciel même, il se compose de quatre gros modules et de divers petits programmes accessibles par le menu. Le principal module est incontestablement Norton Disk Doctor. Son icône est représentative (cf. fig 1. première icône). Si l'on clique sur celle-çi, on passe au programme de récupération de disque dur, découpée en six phases (cf. fig 2.). Il suffit dès lors de lancer l'opération d'examen du disque. Les étapes s'enchaînent les unes derrière les autres et l'utilisateur suit l'avancement de la tâche grâce aux icônes qui s'animent au fur et à mesure que l'on passe d'une tâche à l'autre. Si une erreur intervient, NDD envoie un message d'erreur très détaillé décrivant le problème rencontré et ses conséquences en l'absence de réparation. A ce moment précis, l'utilisateur a deux alter-



natives: soit réparer, soit laisser le problème tel quel. S'il sélectionne l'option REPARER, la machine corrige l'erreur puis poursuit son examen. Les analyses sont multiples: le logiciel teste d'abord si le disque est «bootable» ou pas. Si c'est la cas, il vérifie que les secteurs essentiels au lancement du système ne sont pas endommagés. Puis, une analyse complète du catalogue et du fractionnement des fichiers est faite, avant de rechercher d'éventuels bouts de fichiers qui auraient été perdus lors d'une défaillance du système. Vient ensuite, l'examen des fichiers et de l'intégrité de ces derniers, au cours duquel le logiciel vérifie si les fichiers en question n'auraient pas été «vérolés» par un programme extérieur.

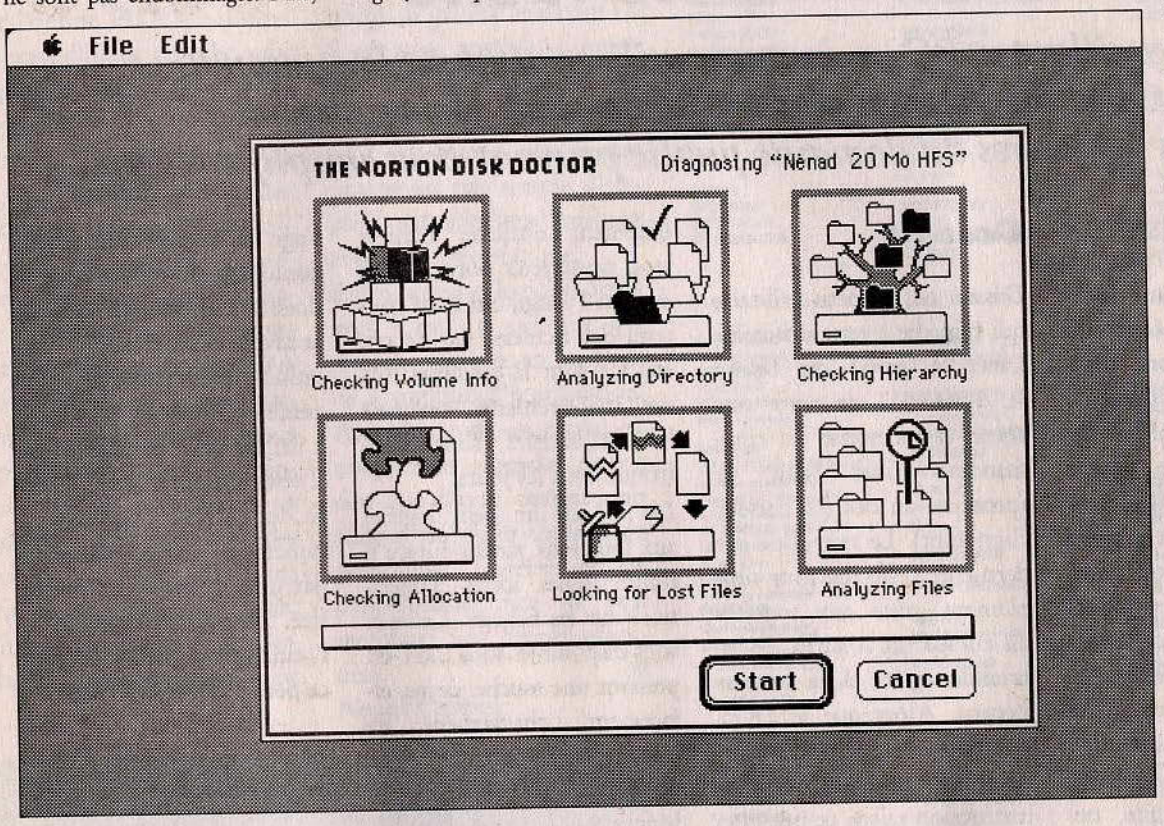
Les essais approfondis l'ont démontré: dans ce mode de fonctionnement, *Norton Utilities* fonctionne de manière impeccable avec Spectre GCR 2.65. Notons que les deux produits concurrents (aux fonctionnalités similaires), *SUM 2* de **BR Publishing** et *Mac Tools Deluxe* de **Softpublishing** ne marchent que partiellement sous Spectre, ce qui fait de Norton l'outil idéal pour cette émulation. Bien entendu, le logiciel ne s'occupe que de la partition Mac, en ne touchant absolument pas à vos autres partitions. De plus, il se trouve que la structure du catalogue, telle que la définit l'émulation, n'est pas identique au standard Mac. *Norton Utilities* se permet donc de corriger ces valeurs. Rassurez vous, cela n'est pas inquiétant car dans les deux cas, le disque dur fonctionne tout de même parfaitement.

D'autres utilitaires fournis avec le logiciel rendent également bon nombre de services. Parmi ceux-ci, un éditeur de fichiers visualise tous ceux présents sur le disque et ce, quels que soient leurs attributs. Un autre permet de récupérer des fichiers effacés par inadvertance ou plus simplement, à restaurer votre disque dans le cas d'un formatage accidentel. Enfin, *Speed Disk* sert à défragmenter vos fichiers. En effet, au bout de quelques temps d'utilisation, tous les disques durs comportent des fichiers extrêmement fragmentés du fait de l'effacement et de la copie de nouveaux fichiers. Un des principaux fichiers concernés par ce problème est celui du système, dans lequel sont inscrites les différentes caractéristiques du bureau et des accessoires. Or, *Speed Disk* réorganise très rapidement et automatiquement votre disque dur. Cette phase a besoin d'être exécutée avec grand soin, car aucun problème ne doit venir perturber la tâche sous peine de perdre d'importantes données.

Les essais ont été réalisés sur une configuration qui vous est maintenant familière: un STE avec 4 Mo de mémoire et un Mégafile 44. Nombre de réorganisations à plusieurs jours d'intervalles, voire même à plusieurs semaines, ont été effectuées et aucune difficulté n'a été rencontrée. L'essai a été moins concluant avec d'autres produits aux fonctionnalités similaires. En effet, à partir du moment où le système cherche automatiquement les blocs libres, alloue et désalloue des secteurs, on ne peut éviter de ressentir une certaine appréhension avant de lancer le logiciel, en pensant aux conséquences d'un «pépin». Rassurez vous! Aucun problème n'est venu ébranler notre système; de fait, *Norton Utilities* s'est avéré être un logiciel extrêmement agréable à l'usage, à tel point que l'on ne regrette qu'une seule chose: ce type de produit existe sur PC et Mac; alors qu'attendent les éditeurs pour nous sortir un tel logiciel sur ST?

Nous vous rappellons que vous pouvez continuer à poser sur le **3615 Atari** Forum Emulation, des questions en direct concernant les problèmes rencontrés dans votre utilisation quotidienne d'un émulateur, ou bien encore les thèmes que vous souhaiteriez voir abordder dans cette rubrique, lors des numéros à venir.

Nenad Cetkovic



QUESTIONS EN DIRECT
3615 ATARI
FORUM
EMULATION

MS/DOS CONVIVIAL
La vie plus facile

Travailler sur PC après avoir utiliser pendant longtemps le GEM du ST, n'est pas une tâche aisée. Heureusement, quelques utilitaires du domaine public peuvent vous simplifier la vie.

Le monde PC comme le monde ST, regorgent de petits logiciels aux fonctionnalités variées. Ceux du domaine public font d'ailleurs souvent le bonheur de l'utilisateur moyen. Différents problèmes se posent pour trouver le logiciel tant recherché et surtout vérifier son fonctionnement. Les produits dont nous vous parlons maintenant sont de ce point de vue doublement intéressants. D'abord, leur bon fonctionnement avec les émulateurs a déjà été vérifié par nos soins. Ensuite, on peut les rencontrer assez simplement et les télécharger depuis le serveur minitel **3615 Atari**.

S'il est un point qui s'avère particulièrement rébarbatif dans le mode PC, c'est bien l'édition de commandes, problème inconnu sous GEM où l'ensemble des manipulations se fait à la souris. L'utilisateur est obligé de saisir des commandes parfois très longues. Celles-ci, souvent à quelques caractères prêts, se ressemblent et pourtant l'usager a besoin de continuellement retaper la même commande.

Dosedit

Dosedit est un petit utilitaire qui remédie à cette difficulté. Lancé à partir du fichier AUTOEXEC.BAT de votre machine, il mémorise les commandes saisies sous le «prompt» du dos (i.e curseur clignotant). Le rappel de ces dernières s'effectue tout simplement grâce aux touches du curseur et il suffit de les revalider grâce à la touche Return. Alors que le DOS ne réalise ce genre d'opérations que pour la dernière instruction saisie, ce petit logiciel permet, quant à lui, d'éditer la dernière douzaine de commandes. De plus, les problèmes d'erreurs de frappe sont résolues puisque, une fois la commande erronée rappellée, il est possible de l'éditer directement, ce que le DOS n'admet pas en standard.

Listez vos répertoires

Une fois le problème des commandes réglé, il faut avouer que prendre connaissance des fichiers existants sur le disque dur est particulièrement difficile: fichiers trop nombreux dont la liste dépasse l'écran, oubli du contenu des fichiers, pas de tri, etc. Ce sont là quelques uns des inconvénients auxquels les utilisateurs sont confrontés tous les jours.

List 7.1 est un petit logiciel aux fonctions variées puisqu'il réalise toutes sortes d'opérations sur les fichiers. Celles-ci sont disponibles sous LIST en pressant une touche: copie, effacement, changement de nom, etc. Les fichiers sont présentés sous forme de colonnes à l'écran et l'utilisateur déplace une ligne colorée en bleu qui sert de curseur. A chaque instant, il est possible de visualiser le contenu du fichier en pressant tout simplement RETURN. On peut afficher simultanément à l'écran, jusqu'à 6 colonnes de fichier. Enfin, dernière fonctionnalité, il est possible de connaître le contenu d'un fichier compacté par ARC, le célèbre compacteur dont nous serons amenés à reparler dans un prochain numéro. La destruction de fichiers n'est pas non plus une chose aisée, sous DOS, surtout lorsqu'il s'agit de détruire un dossier contenant lui-même d'autres dossiers imbriqués. Suivant le niveau d'imbrication, l'opération peut s'avérer des plus pénibles. *Prune* est un logiciel à utiliser avec précaution car il vous simplifie la vie. Il suffit de le lancer avec pour paramètre le nom du dossier à détruire et *Prune* fait son office. Très pratique, même si l'outil utilisé par inadvertance peut s'avérer destructeur.

Un successeur pour Edlin

Enfin, dernier aléa pour l'utilisateur de ST arrivant sur un émulateur PC: l'éditeur de textes fourni avec le DOS, EDLIN. En effet, utiliser celui-ci se révèle incontestablement fastidieux et éprouvant. Il faut se souvenir des différentes commandes et l'édition ne se fait que ligne par ligne. Aussi, bon nombre d'utilisateurs ont développé des éditeurs divers. Parmi ceux-ci, il en est un particulièrement performant, *DBedit*.

Dans sa conception, cet utilitaire se révèle simple d'emploi et n'occupe que relative-

ment peu de place. Il permet d'éditer plusieurs textes en plein écran. Ses fonctions rappellent celles de l'éditeur de *Turbo Pascal*. En appuyant simultanément sur la touche Alternate et une lettre (F, W, B, S, P, M, E, O, Q), un menu apparaît avec 9 nouvelles options. Passons rapidement sur l'option FILE qui donne la possibilité de charger, sauvegarder, renommer un fichier, etc.

L'option WINDOW permet de se déplacer entre les différents textes. Dans celle-ci, il est possible de paramétrer également l'affichage simultané de divers textes ainsi que leurs dispositions à l'écran. L'éditeur permet également de définir des blocs de textes qui peuvent être ensuite copier ou déplacer au sein des textes ainsi que des macros sur des opérations afin de systématiser les tâches. Une fonction de recherche/remplacement est également disponible. Quant à l'édition à proprement parler, plusieurs fonctions très spécifiques comme par exemple l'indentation automatique, sont libres sous ce logiciel. Enfin, on peut paramétrer totalement son impression de texte à partir de cet éditeur, en précisant la marge de gauche et de droite. Il est aussi possible d'imprimer soit tout un texte, soit un seul bloc. Comme on peut s'en rendre compte, cet éditeur est très simple d'emploi, extrêmement puissant et surtout très pratique.

Enfin, dernier logiciel: *Screenoff*. C'est un utilitaire qui «éteint» votre écran au bout de 3 minutes d'inutilisation. Attention, cette extinction est uniquement logicielle, c'est à dire que l'écran devient noir afin de lui éviter toute usure prématurée. Toutefois, en cas d'inutilisation, rien ne peut remplacer une simple extinction.

Nenad Cetkovic

SPECTRE GCR
SUPERCHARGER
PC SPEED
AT SPEED
PC DITTO II
AT ONCE
SUR LE
3615 ATARI
FORUM
EMULATION

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION ATARI magazine

n°5

LES SERVEURS MONOVOIE
GRAPHISME:
DALI
Pratique 2D/3D
et programmation

WEIRD DREAMS
BALANCE OF POWER
MICROIDS

FONTZ
WORDUP
ULTRASCIPT
HYPERCACHE

n°6

LES SERVEURS
se connecter à Compuserve

GRAPHISME
Pratique 2D/3D et programmation

BLOODWICH
PIRATES
LORICIEL

DOSSIER
STE
23 pages

PORTFOLIO
STACY
SUPERCHARGER
ZZ IDDE

n°8

GRAPHISME
Programmez
en STOS

SPECIAL LISTING
16 pages

NOUVELLES RUBRIQUES
PORTFOLIO
EMULATION
TRUCS ET ASTUCES

CREATOR
GRAAL
OUTLINE ART
M.A.O.
REPORTAGE
HITECH PRODUCTION

n°9

COMPARATIF
PC Speed contre Supercharger
EXCLUSIF!
S.O.S. JEUX
LORD CHAOS
Tout le 1er niveau !

DOSSIER
LES TRAITEMENTS DE TEXTE
La 2ème génération:
Wordup 2.1, Wordflair,
Script, Scarabus
EN EXCLUSIVITÉ
LE Rédacteur III
17 pages
GRAPHISME
l'art de la caricature
MUSIQUE
Choisir ses musiciens
LA LYNX
Un bijou technologique
REPORTAGE
MICROPROSES

n°10

SCIGRAPH
LE GRAPHEUR 3D

S.O.S. JEUX
Dungeon Master
LA GESTION DES CABINETS MÉDICAUX
DOSSIER
LA P.A.O.
ET SES OUTILS
23 pages

LE BOURSIER

Le MATIF chez vous

M.A.O.
Les claviers portables

REPORTAGE
COCKTEL VISION

n°11

L'ATARI TT

Grand concours
STOS
30 000 F A GAGNER

DOSSIER
CEBIT
HANOVRE
60 NOUVEAUTÉ
pour votre ST

700
programmes
GRATUITS
EN
TELECHARGEMENT

n°12

L'ATARI TT(suite)

GAGNEZ UN
1040 STE
(page 85)

DOSSIER
LES
TABLEURS

MUSIQUE
GRAPHISME
PROGRAMMATION
MONTAGE HARD
TELEMATIQUE
EMULATION
PORTFOLIO
JEUX
REPORTAGE
UBI SOFT

n°13

L'ATARI TT
Les performances

Exclusif!
RETOUCHE
CALLIGRAPHER PRO
REDACTEUR 3

DOSSIER
GESTION PRO

ADébog
Spack
Discopie
Twist 2
Nouvelle rubrique
LYNX
REPORTAGE
CRYO
Concours STOS
GAGNEZ 30 000 F

n°14
(numéro double 152 pages)

ATARI TT
Au coeur du système
Exclusif!
DIGITAL SOUND TEASER, HMS II, MORTIMER
PAINT DESIGNER
40 pages
LISTINGS
Jeu d'aventure en GFA
Procédure en STOS
Le judas version 2
Les Traps 68000
Gestion des blocs au
pixel près en STOS
AVENTURES
Six solutions complètes
Nouveau!
SUPERCHARGER 1.40
PC SPEED STE, BASIC 1000 D
L'EVENEMENT
CONCERT
JEAN-MICHEL JARRE DU
14 JUILLET 1990

Remplissez LISIBLEMENT ce bon(ou une photocopie)
Je commande les anciens numéros suivants:
5 ☐ 6 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐
Soit: numéros au prix de 20 F le numéro
100 F pour une commandes de 6 numéros.
Je régle: F + 8 F (frais de port et d'emballage)= F
par chéque bancaire ou postal libéllé à l'ordre
D'ATARI MAGAZINE
Nom:.....Prénom:.....
Adresse:.....
Code postal:.....Ville:.....
Envoyez le tout(commande +réglement)à:
ATARI MAGAZINE service V.P.C.
16 quai J.B. Clément 94140 ALFORTVILLE
ce bon reste valable 2 mois après sa date de parution.

PROGRAMMER EN STOS
48 couleurs à l'écran

Atari Magazine poursuit son exploration du STOS, avec ce mois-ci un superbe arc-en-ciel de couleurs.

Pour que vos programmes STOS ne soient plus limités à 16 couleurs, nous vous proposons un listing inspirés des routines en assembleur parues dans **Atari Magazine n°14**. Il change 3 fois, durant l'affichage de l'image, l'ensemble des 16 couleurs.

48 Couleurs!

Ce programme est directement adapté à celui paru dans **Atari Magazine n°15**. Il permet de changer 3 fois de palette et donc d'avoir simultanément 48 couleurs à l'écran!
Le programme n°1 génère un fichier nommé COLOR.PRG, qui est en réalité la routine 68000 de gestion des couleurs. Le programme n°2 est un exemple d'applications de l'utilisation des 48 couleurs. Il charge dans une banque le programme COLOR.PRG qui est ensuite exécuté par un CALL après avoir effectué les initialisations nécessaires.
L'écran est divisé en 3 zones (dont vous pouvez définir la hauteur). Chaque zone possède sa palette, définie respectivement dans les tableaux PAL1, PAL2, PAL3. Leur taille est fixée aux lignes 6300 et 6310. La première débute du haut de l'écran à la ligne 6300, la seconde se poursuit jusqu'à la ligne 6310, la troisième couvre le reste de l'écran.

20Liners!

Les 20Liners se réveillent enfin! Nous avons en effet reçu plusieurs petits programmes d'une vingtaine de lignes. Rappelons que pour chaque programme publié, son auteur se voit récompensé de 2 logiciels de son choix issus du catalogue téléchargement du **3615 Atari**. Le meilleur 20Liners du mois gagne un logiciel de jeu!
Les 3 programmes élus ce mois-ci sont l'œuvre du même auteur: F.Manzano. Il s'agit d'effets vidéo très colorés, qui en inspireront probablement beaucoup d'autres. Alors à vos claviers! Vous pouvez nous envoyer vos programmes sur disquette, ou plus simplement nous les télécharger en BAL ATARITEL sur le **3614 ATARINFO**.

En attendant vos créations, n'oubliez pas que nous sommes à votre disposition sur le **3615 Atari** en FORUM STOS (ou en BAL STOS) pour répondre à toutes vos questions et vous aider à débugger vos programmes.
Loïc Duval

Concours STOS.

Vous le savez, le grand concours STOS organisé par **Ubi Soft** et **Atari Magazine** s'est achevé le 30 Septembre à minuit. Nous avons reçu 25 programmes, tous de bonne qualité. Après plusieurs jours de tests, nous n'avons toujours pas, à l'heure du bouclage, décidé qui serait l'heureux gagnant. Celui-ci sera prévenu par téléphone durant les prochains jours. Les résultats seront publiés dans le n°18 d'**Atari Magazine**.
Rappelons que le vainqueur recevra la coquette somme de 30.000F en avance sur les droits d'édition de son logiciel.

```
0900 REM GENERATEUR DE LA ROUTINE 68000
1000 RESERVE AS DATA 2,512
1010 FOR I=0 TO 400
1020 READ A : POKE START(2)+I,A
1030 NEXT I
1040 BSAVE "COLOR.PRG",2
7010 DATA $60,$1A,$0,$0,$1,$72,$0,$0,$0,$0
7011 DATA $0,$0,$0,$8,$0,$0,$0,$0,$0,$0
7012 DATA $0,$0,$0,$0,$0,$0,$0,$0,$40,$C0.
7013 DATA $46,$FC,$27,$0,$23,$F9,$0,$0,$0,$70
7014 DATA $0,$0,$1,$72,$23,$FC,$0,$0,$0,$30
7015 DATA $0,$0,$0,$70,$23,$FC,$0,$0,$0,$9E
7016 DATA $0,$0,$1,$20,$0,$39,$0,$1,$FF,$FF
7017 DATA $FA,$13,$46,$C0,$4E,$75,$21,$FC,$0,$0
7018 DATA $1,$11,$82,$40,$21,$FC,$2,$22,$3,$33
7019 DATA $82,$44,$21,$FC,$4,$44,$5,$55,$82,$48
7020 DATA $21,$FC,$6,$66,$7,$77,$82,$4C,$21,$FC
7021 DATA $0,$20,$1,$21,$82,$50,$21,$FC,$2,$22
7022 DATA $3,$23,$82,$54,$21,$FC,$4,$24,$5,$25
7023 DATA $82,$58,$21,$FC,$6,$26,$7,$27,$82,$5C
7024 DATA $0,$39,$0,$1,$FF,$FF,$FA,$7,$42,$39
7025 DATA $FF,$FF,$FA,$1B,$13,$FC,$0,$45,$FF,$FF
7026 DATA $FA,$21,$13,$FC,$0,$18,$FF,$FF,$FA,$1B
7027 DATA $23,$FC,$0,$0,$0,$9E,$0,$0,$1,$20
```

```
7028 DATA $2F,$3A,$0,$D8,$4E,$75,$0,$7C,$7,$0
7029 DATA $21,$FC,$1,$1,$1,$41,$82,$40,$21,$FC
7030 DATA $2,$42,$3,$43,$82,$44,$21,$FC,$4,$44
7031 DATA $5,$45,$82,$48,$21,$FC,$6,$66,$7,$77
7032 DATA $82,$4C,$21,$FC,$0,$20,$1,$21,$82,$50
7033 DATA $21,$FC,$2,$22,$3,$23,$82,$54,$21,$FC
7034 DATA $4,$24,$5,$25,$82,$58,$21,$FC,$6,$26
7035 DATA $7,$57,$82,$5C,$2,$39,$0,$FE,$FF,$FF
7036 DATA $FA,$F,$2,$39,$0,$FE,$FF,$FF,$FA,$7
7037 DATA $0,$39,$0,$1,$FF,$FF,$FA,$7,$42,$39
7038 DATA $FF,$FF,$FA,$1B,$13,$FC,$0,$3C,$FF,$FF
7039 DATA $FA,$21,$13,$FC,$0,$18,$FF,$FF,$FA,$1B
7040 DATA $23,$FC,$0,$0,$1,$1C,$0,$0,$1,$20
7041 DATA $4E,$73,$0,$7C,$7,$0,$21,$FC,$6,$66
7042 DATA $0,$22,$82,$40,$21,$FC,$3,$32,$1,$0
7043 DATA $82,$44,$21,$FC,$5,$54,$7,$76,$82,$48
7044 DATA $21,$FC,$0,$0,$0,$22,$82,$4C,$21,$FC
7045 DATA $3,$32,$8,$0,$82,$50,$21,$FC,$5,$54
7046 DATA $7,$76,$82,$54,$21,$FC,$0,$0,$0,$22
7047 DATA $82,$58,$21,$FC,$3,$32,$3,$0,$82,$5C
7048 DATA $2,$39,$0,$FE,$FF,$FF,$FA,$F,$2,$39
7049 DATA $0,$FE,$FF,$FF,$FA,$7,$4E,$73,$0,$0
7050 DATA $0,$C,$6,$A,$74,$82,$0,$20

1000 rem ********************************
1010 rem *     48 COULEURS A L'ECRAN    *
1020 rem *         EN STOS BASIC!       *
1030 rem *                              *
1040 rem *    C/ 1990 ATARI MAGAZINE    *
1050 rem *     L.DUVAL & H.DUDOGNON     *
1060 rem ********************************
1065 dim PAL1(16),PAL2(16),PAL3(16)
1070 load "COLOR.PRG",2
1071 FOR I=0 TO 15: PAL1(I)=RND(512) : PAL2(I)=RND(512):
PAL3(I)=RND(512): NEXT I
1080 gosub 6000
1090 end
6000 OFS=$4E : for I=0 to 7
6010 doke start(2)+OFS,PAL1(I*2)
6015 doke start(2)+OFS+2,PAL1(I*2+1)
6020 OFS=OFS+8
6030 next I
6100 OFS=$C0 : for I=0 to 7
6110 doke start(2)+OFS,PAL2(I*2)
6115 doke start(2)+OFS+2,PAL2(I*2+1)
6120 OFS=OFS+8
6130 next I
6200 OFS=$13E : for I=0 to 7
6210 doke start(2)+OFS,PAL3(I*2)
6215 doke start(2)+OFS+2,PAL3(I*2+1)
6220 OFS=OFS+8
6230 next I
6300 doke start(2)+$9C,69
6310 doke start(2)+$11E,60
6320 call start(2)
6330 return
```

```
10 key off : curs off : click off : hide on : flash off :
 shift off : mode 0 : cls
20 rem Effet Video
30 rem (c) MANZANO F. & ATARI MAGAZINE 1990
40 reserve as screen 5
50 palette $0,$0,$1,$2,$3,$4,$5,$6,$7,$771,$772,$773,$774,$775,
$776,$777
60 pen 1 : locate 0,5 : print "ATARI"
70 zoom physic,0,32,40,48 to 0,32,200,72 : A$=screen$(physic,0,
32 to 200,72) : cls
80 ink 1 : draw 8,0 to 8,16 : draw to 0,24
90 ink 1 : draw 16,0 to 16,24
100 ink 1 : draw 24,0 to 24,16 : draw to 32,24
110 zoom physic,0,0,35,25 to 0,0,105,75 : B$=screen$(physic,0,0
 to 105,75) : cls
120 for X=0 to 319 : inc C : ink (C mod 6)+2 : draw X,0 to X,19
9 : next X
130 shift 2,8
140 for X=DEBX to 319-DEBX
150 inc C : ink (C mod 8)+8 : plot X,Y : if 319-X=
DEBX then goto 170
160 next X
170 for Y=DEBY to 199-DEBY
180 inc C : ink (C mod 8)+8 : plot X,Y : if 199-Y=
DEBY then goto 200
190 next Y
200 for X=319-DEBX to DEBX step-1210 inc C : ink (C mod 8)+8 :
                plot X,Y : if X=DEBX then goto 230
220 next X
230 for Y=199-DEBY to DEBY step-1
 240 inc C : ink (C mod 8)+8 : plot X,Y : if Y=DEBY then goto 260
250 next Y
260 DEBX=DEBX+3 : DEBY=DEBY+3 : if DEBX>=90 then goto 270
 else goto 140
270 boom : screen copy physic to 5 : fade 25,$0,$700
280 screen$(5,70,80)=A$ : appear 5
290 boom
300 screen$(5,120,10)=B$ : appear 5
310 flash 1,"(700,10)(730,10)(770,10)(777,10)(770,10)(730,10)(7
00,10)"
320 boom : wait key : default
```

```
10 key off : curs off : click off : hide on : flash off :
 shift off : cls : mode 0
20 rem Constructions de quadrillages Aleatoires.
30 rem (c) MANZANO Frederic & ATARI MAGAZINE 1990
40 palette $0,$777,$1,$2,$3,$4,$5,$6,$7,$7,$6,$5,$4,$3,$2,$1
50 shift 2,2
60 X=160 : Y=100
70 repeat
80 CH=rnd(3)
90 for Z=0 to 9
100 inc C : ink (C mod 14)+2
110 if CH=0 then X=X+1
120 if CH=1 then X=X-1
130 if CH=2 then Y=Y+1
140 if CH=3 then Y=Y-1
150 if X<0 then X=319
160 if X>319 then X=0
170 if Y<0 then Y=199
180 if Y>199 then Y=0
190 plot X,Y
200 next Z : until mouse key<>0
```

```
10 key off : mode 0 : curs off : click off : hide on :
 flash off : shift off : cls
20 rem Effet de graphique
30 rem (c) MANZANO Frederic & ATARI MAGAZINE 1990
40 reserve as screen 5
50 palette $0,$777,$1,$2,$3,$4,$5,$6,$7,$7,$6,$5,$4,$3,$2,$1 :
 shift 2,2
80 for E=0 to 150 : inc C : ink (C mod 14)+2 : plot rnd(319),
rnd(199) : next E : screen copy physic to 5
100 repeat
110 screen copy 5 to physic
120 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw 0,rnd(199) to 23,rnd(199)
130 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 46,rnd(199)
140 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 69,rnd(199)
150 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 92,rnd(199)
160 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 115,rnd(199)
170 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 138,rnd(199)
180 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 161,rnd(199)
190 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 184,rnd(199)
200 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 207,rnd(199)
210 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 230,rnd(199)
220 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 253,rnd(199)
230 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 276,rnd(199)
240 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 299,rnd(199)
250 inc C : ink (C mod 14)+2 : draw to 319,rnd(199)
260 until mouse key<>0 or inkey$<>""
270 default
```

PROGRAMMER'S HOTLINE
Instruction RC-Copy

L'instruction RC-Copy est une commande graphique du GFA Basic 3.0 assez peu connue. Elle permet de réaliser des effets graphiques intéressants. Elle est environ 7 fois plus rapide sur une machine équipée d'un blitter que sur un STF de base.

RC-Copy est une instruction graphique qui permet de copier des blocs de pixels d'un écran à un autre. Les écrans d'origine et de destination peuvent être les mêmes. Elle fonctionne dans les 3 résolutions graphiques du ST.

```
RC_COPY ecran1, x1, y1, tx, ty TO ecran2, x2, y2
```

ecran1	Adresse de l'écran d'origine
x1	Position X du bloc de pixel
y1	Position Y du bloc de pixel
tx	Largeur du bloc de pixel
ty	Hauteur du bloc de pixel
ecran2	Adresse de l'écran de destination
x2	Position X de destination
y2	Position Y de destination

Création d'un écran en mémoire

Un écran est une zone mémoire de 32000 octets. Cette zone mémoire peut être créée en déclarant une variable alphanumérique de 32000 octets.

```
ecran$=SPACE$(32000) adr_ecr%=VARPTR(ecran$)
```

L'adresse des variables alphanumériques peut varier à la suite d'une restructuration mémoire (garbage collection). Il faut donc recalculer fréquemment l'adresse du tampon mémoire. Pour effacer l'écran, il suffira de mettre une chaîne vide dans ecran$, ou d'effacer la variable ecran$ avec l'instruction ERASE.

On peut aussi réserver de la mémoire grâce à l'instruction MALLOC. La zone mémoire ainsi déclarée sera fixe. En général, les allocations de mémoire sont réalisées au début des programmes.L'instruction MFREE permet de désallouer une zone mémoire créée par MALLOC.

```
adr_ecr%=MALLOC(32000) VOID MFREE(adr_ecr%)
```

Remarque: l'instruction MALLOC renvoit la valeur 0 si la réservation mémoire n'a pu avoir lieu (manque de mémoire disponible).

Copie d'écran

On peut copier un écran sur un autre grâce à l'instruction BMOVE. C'est une instruction de copie de mémoire. L'exemple suivant copie 32 000 octets de l'adresse ecran1% à l'adresse ecran2%. Les 32 000 octets se trouvant l'adresse ecran2% sont effacés par l'opération de copie.

```
BMOVE ecran1%, ecran2%, 32000
```

L'adresse de l'écran physique (celui qui est affiché à l'écran) peut être determinée avec la fonction XBIOS(2). On peut donc copier le contenu de l'écran physique en mémoire et vice-versa.

```
BMOVE XBIOS(2), adr_ecr%, 32000
BMOVE adr_ecr%, XBIOS(2), 32000
```

Fabrication d'un écran aléatoire

Pour tester des routines graphiques, il faut avoir une image de test. Celle-ci peut être chargée à partir d'un disque, ou fabriquée sur place. Nous vous proposont ici une petite routine fabriquant une image aléatoire. Elle s'adapte automatiquement à la résolution de l'écran, grâce à la fonction XBIOS(4) qui indique la résolution courante du système.

```
PROCEDURE gen_ecran
   LOCAL 1%,c$,nb_car%
   SELECT XBIOS(4)
   CASE 0
     nb_car%=40
   CASE 1
     nb_car%=80
   CASE 2
     nb_car%=80
   ENDSELECT$
   FOR 1%=1 TO 24
     c$=CHR$(RANDOM(26)+65)
     PRINT STRING$(nb_car%,c$);
   NEXT 1%
   c$=CHR$(RANDOM(26)+65)
   PRINT STRING$(nb_car%-1,c$);
RETURN
```

La procédure GEN_ECRAN affiche 25 lignes de caractères. Le dernier caractère de la dernière ligne n'est pas affiché afin de ne pas déclencher un scrolling d'écran qui effacerait la première ligne.

Affichage d'un morceau d'ecran

Le programme suivant charge une image aléatoire dans un écran virtuel à l'adresse adr_ecr%. Un morceau de cette image est ensuite recopié sur l'écran physique avec l'instruction RC_COPY.

```
RESERVE 100000
adr_ecr%=MALLOC(32000)
@GEN_ECRAN
BMOVE XBIOS(2), adr_ecr%, 32000
CLS
VOID INP(2)
RC_COPY adr_ecr%,0,0,100,100 TO XBIOS(2),0,0
VOID INP(2)
VOID MFREE(adr_ecr%)
END
```

L'écran virtuel est créé avec l'instruction MALLOC. La mémoire prise est libérée

en fin de programme par l'instruction MFREE. Le programme fonctionne dans les 3 résolutions.

Copie de blocs de pixels directement sur l'ecran

L'instruction RC_COPY peut être utilisé poûr copier des blocs de pixels directement sur l'écran physique. Ces blocs ne doivent évidemment pas coïncider.

```
RC_COPY XBIOS(2),0,0,32,32 TO XBIOS(2),100,100
```

C'est plus rapide et cela prend moins de mémoire que la combinaison classique des instructions GET et PUT.

```
GET 0,0,31,31, IMG$ PUT 100,100,IMG$
```

Affichage d'une image ligne à ligne

L'instruction RC_COPY permet d'afficher une image ligne à ligne. Pour des raisons de simplicité, nous allons commencer par étudier l'affichage ligne à ligne uniquement en basse résolution.

L'écran est divisé en 20 lignes. Etant donné qu'il y a 200 pixels de haut, chaque ligne a une hauteur de 10 pixels (200/20=10). Les lignes sont numérotées de 1 à 20.

```
PROCEDURE aff_ligne (ligne%)
   LOCAL yligne%
   yligne% = (ligne%-1)*10
   RC_COPY adr_ecr%,0,yligne%,320,10 TO XBIOS(2),0,yligne%
RETURN
```

Pour afficher une image à partir du haut de l'écran, il faut afficher les lignes dans un ordre croissant. La procédure AFF_HAUT affiche une image à partir du haut. Cet exemple est incomplet. Il manque l'initialisation de l'écran virtuel (avec SPACE$ ou MALLOC), et la fabrication de l'image de test (avec GEN_ECRAN).

```
PROCEDURE aff_haut
   FOR l%=1 TO 20
     @aff_ligne (l%)
     PAUSE 2
   NEXT l%
RETURN
```

Pour afficher une image à partir du bas, il faut afficher les lignes dans un ordre décroissant. La procédure AFF_BAS affiche une image à partir du bas de l'écran.

```
PROCEDURE aff_bas
   FOR l%=20 TO 1 STEP -1
     @aff_ligne(l%)
     PAUSE 2
   NEXT l%
RETURN
```

L'instruction PAUSE 2 sert à fixer un délai de temporisation entre l'affichage des lignes. En augmentant ou en diminuant le paramètre de temporisation, vous ferez varier la vitesse d'affiche de l'image.

Affichage ligne à ligne multi-résolution

Programmer une routine multi-résolution pose toujours quelques problèmes. Il faut déterminer les paramétres qui dépendent de la résolution et écrire une routine d'initialisation.

Dans le cas présent, les paramétres dépendant de la résolution sont la largeur d'une ligne (variable xl%), et la hauteur d'une ligne (variable yl%). La routine DEF_LIGNE calcule la valeur de ces variables en fonction du mode graphique. Elle doit impérativement être appelée au début du programme sous peine de mauvais fonctionnement.

```
PROCEDURE def_ligne
   SELECT XBIOS(4)
   CASE 0
     xl%=320
     yl%=10
   CASE 1
     xl%=640
     yl%=10
   CASE 2
     xl%=640
     yl%=20
   ENDSELECT
RETURN

PROCEDURE aff_ligne(ligne%)
   LOCAL py%
   py%=(ligne%-1)*yl%
   RC_COPY adr_ecr%,0,py%,xl%,yl% TO XBIOS(2),0,py%
RETURN
```

Les procédures AFF_HAUT, et AFF_BAS du paragraphe précédent fonctionnent parfaitement avec la nouvelle procédure AFF_LIGNE. C'est amusant de voir la même routine graphique fonctionner dans les 3 résolutions du ST. En anticipant un petit peu, on pourrait imaginer des routines graphiques fonctionnant dans tous les modes graphiques ST et TT.

La plupart des programmes professionnels sur IBM PC et compatibles, utilisent un système graphique similaire à celui que nous venons d'étudier. Il y a tellement de cartes graphiques différentes sur IBM PC, que c'est une obligation pour les programmeurs.

Affichage d'une ligne sur deux

On peut obtenir un bel effet graphique en affichant les lignes impaires, puis les lignes paires. L'exemple suivant fait apparaître une image à partir du haut, mais le principe fonctionne aussi pour un affichage à partir du bas.

```
PROCEDURE aff_haut2
   FOR l%=1 TO 19 STEP 2
     @aff_ligne (l%)
     PAUSE 2
   NEXT l%
   FOR l%= 2 TO 20 STEP 2
     @aff_ligne (l%)
     PAUSE 2
   NEXT l%
RETURN
```

Cette technique d'affichage peut être utilisée avec d'autres écarts de ligne. Afficher une ligne sur 4 donne un très bel effet.

Affichage des lignes à partir des bords de l'écran

Avec cette technique, l'image apparaît à partir du haut et du bas. Les lignes ligne1% et ligne2% sont affichés quasi-simultanément par la routine. L'instruction PAUSE 1 impose un petit délai d'attente entre les différentes étapes d'affichage.

```
ligne1%=1
ligne2%=20
FOR i%= 1 TO 10
   @aff_ligne(ligne1%)
   @aff_ligne(ligne2%)
   PAUSE 1
   INC ligne%
   DEC ligne2%
NEXT i%
```

En inversant le sens d'affichage des lignes, vous pouvez afficher une image à

partir du milieu de l'écran.

```
ligne1%=10
ligne2%=11
FOR i%=1 TO 10
   @aff_ligne(ligne1%)
   @aff_ligne(ligne2%)
   PAUSE 1
   DEC ligne1%
   INC ligne2%
NEXT i%
```

Affichage d'une image colonne par colonne

De la même manière que l'on affiche une image ligne à ligne, on peut afficher une image colonne par colonne. Le principe est le même, seul le sens d'affichage diffère.
L'écran est divisé en 20 colonnes. En basse résolution, les colonnes ont une largeur de 16 pixels (320/20) et une hauteur de 200 pixels. En moyenne résolution, les colonnes ont une largeur de 32 pixels (640/20) et une hauteur de 200 pixels. En haute résolution, les colonnes ont une largeur de 32 pixels (640/20) et une hauteur de 400 pixels.

```
PROCEDURE def_colonne
   SELECT XBIOS(4)
   CASE 0
     xc%=16
     yc%=200
   CASE 1
     xc%=32
     yc%=200
   CASE 2
     xc%=32
     yc%=400
   ENDSELECT
RETURN
```

La procédure DEF_COLONNE initialise les variables xc% et yc% en fonction de la résolution du système. Elle doit être appelée avant d'utiliser la procédure AFF_COLONNE. Le plus simple est de l'utiliser au début du programme.

```
PROCEDURE aff_colonne(colonne%)
   LOCAL px%
   px%=(colonne%-1)*xc%
   RC_COPY adr_ecr%,px%,0,xc%,yc% TO XBIOS(2),px%,0
RETURN
```

La procédure AFF_COLONNE affiche la colonne colonne% en tenant compte de la résolution. Les colonnes sont numérotées de 1 à 20. En affichant les colonnes dans un ordre croissant, l'image s'affiche à partir de la gauche.

```
PROCEDURE aff_gauche
   LOCAL c%
   FOR c%=1 TO 20
     @aff_colonne(c%)
     PAUSE 2
   NEXT c%
RETURN
```

En affichant les colonnes dans un ordre décroissant à partir de 20, l'image s'affiche à partir de la droite de l'écran.

```
PROCEDURE aff_droite
   LOCAL c%
   FOR c%=20 TO 1 STEP -1
     @aff_colonne(c%)
     PAUSE 2
   NEXT c%
RETURN
```

Affichage une colonne sur deux

De la même manière que l'on peut afficher une ligne sur deux, on peut afficher une colonne sur deux. L'exemple suivant affiche les colonnes impaires, puis les colonnes paires.

```
PROCEDURE aff_gauche2
   LOCAL c%
   FOR c%=1 TO 19 STEP 2
     @aff_colonne(c%)
     PAUSE 2
   NEXT c%
   FOR c%=2 TO 20 STEP 2
     @aff_colonne(c%)
     PAUSE 2
   NEXT c%
RETURN
```

Vous pouvez aussi afficher une image colonne par colonne à partir des bords ou du centre de l'écran. Inspirez-vous des techniques d'affichages ligne à ligne.

Découpage d'une image en petits rectangles

Au lieu de découper l'écran en lignes et colonnes, on peut le découper en petits rectangles. Cela permet de créer de nouveaux effets graphiques. Afin de maintenir une compatibilité avec les programmes précédents, l'écran est découpé en 20x20 blocs (soit 400 blocs).
En basse résolution, un bloc graphique fait 16x10 pixels. En moyenne résolution, un bloc graphique fait 32x10 pixels. En haute résolution, un bloc graphique fait 32x20 pixels. La procédure DEF_BLOC initialise les variables xb% et yb% en fonction de la résolution du système. Elle doit être exécutée au début des programmes.

```
PROCEDURE def_bloc
   SELECT XBIOS(4)
   CASE 0
     xb%=16
     yb%=10
   CASE 1
     xb%=32
     yb%=10
   CASE 2
     xb%=32
     yb%=20
   ENDSELECT
RETURN
```

La procédure AFF_BLOC copie un bloc graphique de l'image stockée à l'adresse adr_ecr% sur l'écran physique. Les lignes et les colonnes définissant la position des blocs sont numérotées de 1 à 20.

```
PROCEDURE aff_bloc(ligne%,colonne%)
   LOCAL px%, py%

   px%=(colonne%-1)*xb%
   py%=(ligne%-1)*yb%
   RC_COPY adr_ecr%,px%,py%,xb%,yb% TO XBIOS(2),px%,py%
RETURN
```

La routine AFF_BLOC peut être utilisé pour réaliser des affichages sophistiqués comme l'affichage aléatoire, ou l'affichage en diagonale.

Affichage aléatoire

L'ordre d'affichage des blocs est déterminé au hasard. Le programme doit garder la trace des blocs déjà affiché avant de ne pas afficher deux fois le même bloc.
Le tableau bloc%() contient la liste des blocs déja affichés à l'écran. Au début, les cases de ce tableau contiennent toutes 0. Lorsque le programme affiche un bloc sur l'écran, il met la valeur 1 dans la case correspondant au bloc affiché. La routine de tirage aléatoire sait qu'un bloc n'est pas encore affiché si la case équivalente de bloc%() contient la valeur 0.

```
DIM bloc%(20,20)
ARRAYFILL bloc%(),0
FOR i%=1 TO 400
   REPEAT
     c%=RAND(20)+1
     l%=RAND(20)+1
   UNTIL bloc%(l%,c%)=0
   @aff_bloc(l%,c%)
   bloc%(l%,c%)=1
NEXT i%
```

L'instruction ARRAYFILL bloc%(), 0 met la valeur 0 dans toutes les cases du tableau bloc%(). L'instruction RAND(n) fournis un nombre aléatoire compris entre 0 et n-1. La formule RAND(n)+1 donne donc un nombre aléatoire compris entre 1 et n.
Associé à la procédure DEF_BLOC, ce programme permet de réaliser une routine d'affichage aléatoire fonctionnant dans les 3 résolutions du ST.

Amélioration de l'affichage aléatoire

Si vous avez exécutée la routine d'affichage aléatoire, vous avez dus remarquer que l'affichage des derniers blocs est un peu lent. Le programme peine un peu pour trouver les 5 ou 6 derniers blocs non affichés parmi les 400 blocs possibles. Ceci dis, le *GFA Basic* est tellement rapide qu'il met moins d'une seconde à trouver le dernier bloc (en version interprétée).
Pour éviter ce petit ralentissement, il faut arrêter le calcul aléatoire des blocs avant la fin, et afficher rapidement les derniers blocs restant. On peut, par exemple, n'afficher que 395 blocs et utiliser une routine supplémentaire utilisant le tableau bloc%() pour connaître les blocs non affichés.

```
nb_blocs%=395
FOR i%=1 TO nb_blocs%
 ' ..AFFICHAGE ALEATOIRE
NEXT i%
FOR c%=1 TO 20
   FOR l%=1 TO 20
     IF bloc%(l%,c%)=0
        @aff_bloc(l%,c%)
        bloc%(l%,c%)=1
        PAUSE 1
     ENDIF
   NEXT l%
NEXT c%
```

L'instruction PAUSE 1 évite que les derniers blocs ne soient affichés trop rapidement. Vous pouvez la retirer si vous trouvez qu'elle ne sert à rien. Vous pouvez faire varier le nombre de blocs affichés aléatoirement, en modifiant la variable nb_blocs% (elle contient 395 dans le programme d'exemples).

Affichage d'une image en diagonale

Les routines d'affichage en diagonale donnent toujours un résultat agréable à regarder, mais elles sont un peu plus difficiles à programmer que les autres.
Nous avons vu que l'écran est divisé en 400 blocs. Ces blocs sont organisés en 20 lignes et en 20 colonnes. C'est une situation idéale qui simplifie considérablement la programmation. Les diagonales sont à 45 degrés. Pour tracer une diagonale, il faut partir d'un bloc graphique, puis décrémenter régulièrement la position du bloc courant avant d'arriver au bord de l'écran. La diagonale commençant au bloc (10,10) est constituée des blocs (10,10), (9,9), (8,8), .., (1,1).

```
PROCEDURE diagonale(l%,c%)
   REPEAT
     @aff_bloc(l%,c%)
     DEC c%
     DEC l%
   UNTIL (c%<1) OR (l%<1)
RETURN
```

La procédure DIAGONALE cesse le dessin lorsque le bloc à afficher sort des limites de l'écran, c'est-à-dire lorsque le numéro de ligne devient inférieur à 1, ou lorsque le numéro de colonne devient inférieur à 1. Cette technique trace une diagonale en direction du coin haut gauche de l'écran. On peut tracer des diagonales suivant d'autres directions (vers le coin haut droit, vers le coin bas gauche, ou encore vers le coin bas droit de l'écran).
A titre d'exemple, la routine DIAGO_BIS trace une diagonale en direction du coin haut droit de l'écran. Cette nouvelle routine s'arrête lorsque le bloc à afficher est hors de l'écran, c'est-à-dire lorsque le numéro de ligne est inférieur à 1, ou lorsque le numéro de colonne est supérieur à 20.

```
PROCEDURE diago_bis(l%,c%)
   REPEAT
     @aff_bloc(l%,c%)
     INC c%
     DEC l%
   UNTIL (c%>20) OR (l%<1)
RETURN
```

Affichage d'une diagonale particulière

Il y a 39 diagonales sur un écran. La diagonale 1 est située en bas et à gauche de l'écran. La diagonale 39 est située en haut et à droite de l'écran. Pour réaliser divers routines d'affichage, il faut pouvoir afficher sélectivement n'importe quelle diagonale. La routine AFF_DIAGONAL est capable d'afficher une diagonale de l'écran à partir de son numéro.

```
PROCEDURE aff_diagonal(num%)
   LOCAL ligne%
   LOCAL colonne%
   IF num%<=20
     ligne%=20
     colonne%=num%
   ELSE
     ligne%=40-num%
     colonne%=20
   ENDIF
   @diagonale(ligne%,colonne%)
RETURN
```

Cette routine reconstitue la position du bloc de départ à partir du numéro de diagonale.

Affichage en diagonale de la gauche vers la droite

La procédure IMG_DIAGONALE1 affiche une image en diagonale en partant de la gauche. Elle affiche les différentes diagonales les unes après les autres. La routine est très simple, car le travail à été décomposé niveau par niveau.

```
PROCEDURE img_diagonale1
   LOCAL d%
   FOR d%=1 TO 39
     @aff_diagonal(d%)
     PAUSE 1
   NEXT d%
RETURN
```

Affichage en diagonale de la droite vers la gauche

La procédure IMG_DIAGONALE2 affiche une image en diagonale en partant de la droite. La diagonale 39 est affichée en premier.

```
PROCEDURE img_diagonale2
   LOCAL d%
   FOR d%=39 TO 1 STEP -1
     @aff_diagonal(d%)
     PAUSE 1
   NEXT d%
RETURN
```

Affichage une diagonale sur deux

En affichant une diagonale sur deux, on obtient un effet graphique assez joli. La procédure AFF_2DIAGONALE affiche une image à partir de la gauche. Elle a été écrite en modifiant la procédure IMG_DIAGONALE1. Vous pourrez modifier de la même manière la procédure IMG_DIAGONALE2 pour obtenir un affichage à partir de la droite.

```
PROCEDURE aff_2diagonale
   LOCAL d%
   FOR d%=1 TO 39 STEP 2
     @aff_diagonal(d%)
     PAUSE 1
   NEXT d%
   FOR d%= 2 TO 38 STEP 2
     @aff_diagonal(d%)
     PAUSE 1
   NEXT d%
RETURN
```

Scrolling d'une zone de l'écran

Une routine de scrolling permet de simuler le déplacement d'une fenêtre virtuelle sur une image de grande dimension. Au point de vue technique, c'est un affichage rapide de bloc d'images. L'instruction RC_COPY permet de réaliser cela facilement.
Il faut travailler très rapidement pour obtenir un scrolling de grande dimension parfaitement fluide. C'est impossible à réaliser avec RC_COPY sur un STF, car la routine est trop lente. On ne peut obtenir que des scrollings de toutes petites dimensions. L'exemple présenté dans cet article ne fonctionne correctement que sur un STE, ou un MEGA ST avec blitter actif.
La routine AFF_ZONE affiche au milieu de l'écran un bloc graphiquede 192x64 pixels. Ce bloc graphique provient d'un écran virtuel situé à l'adresse adr_ecr%. La routine prend le bloc situé à la position (px%,py%) de l'écran virtuel et le copie à la position (64,68) de l'écran visible. Afin d'éviter des bavures vidéo, AFF_ZONE attend que la barre synchronisation vidéo ne soit pas sur l'écran pour réaliser le transfert de pixels (grâce à l'instruction VSYNC).

```
PROCEDURE aff_zone(px%,py%)
   VSYNC
   RC_COPY adr_ecr%,px%,py%,192,64 TO XBIOS(2),64,68
RETURN
```

L'exemple suivant effectue un scrolling vertical (du haut vers le bas) de 101 pixels. Il est réalisé en recopiant 101 fois une partie de l'écran adr_ecr% sur l'écran en changeant à chaque fois la position du bloc graphique d'un pixel. L'instruction BOX affiche un rectangle graphique autour de la zone de scrolling. Ce rectangle n'a pas de réel utilité pour le scrolling. Il est juste là pour des raisons esthétiques (l'esthétisme est une chose importante en informatique).

```
COLOR 2 BOX 63,67,256,132
FOR py%=0 TO 100
   @aff_zone(100,py%)
NEXT py%
```

Pour réaliser un scrolling du bas vers le bas, il faut afficher les blocs graphiques dans le sens inverse.

```
FOR py%=100 TO 0 STEP -1
   @aff_zone(100,py%)
NEXT py%
```

La vitesse de scrolling dépend du pas d'incrémentation des pixels. Le pas d'incrémentation est le nombre ajouté à une position d'affichage pour obtenir une nouvelle position. Il était de 1 dans les exemples précédents. Vous pouvez augmenter la vitesse de scrolling en augmentant le pas d'incrémentation. L'exemple suivant utilise un pas d'incrémentation de 2, afin de doubler la vitesse de scrolling.

```
FOR py%=1 TO 100 STEP 2
   @aff_zone(100,py%)
NEXT py%
```

Vous pouvez aussi vous amuser à réaliser un scrolling double en modifiant simultanément les positions X et Y du bloc graphique.

```
px%=0
py%=0
FOR i%= 0 TO 199
   @aff_zone(px%,py%)
   INC px%
   INC py%
NEXT i%
```

Encore plus fort: faites un scrolling double avec des pas d'incrémentation différents pour les deux axes.

```
px%=0
py%=0
FOR i%= 0 TO 150
   @aff_zone(px%,py%)
   ADD px%,2
   INC py%
NEXT i%
```

Que vous utilisiez un blitter ou non, il est impossible de réaliser un scrolling plein écran suffisamment rapide avec l'instruction RC_COPY. Cela ne vous en empêche pas de l'utiliser pour réaliser divers petits effets graphiques. Le nom d'un logiciel accompagné d'un petit dessin peut apparaître en scrollant dans une petite fenêtre. Un long texte peut être visualisé par petits bouts dans une fenêtre. Une série d'icônes peuvent défiler sur l'écran. Certains jeux d'aventure utilisent une routine de scrollings pour faire défiler doucement leurs divers textes.

Rafraîchissement de fenêtres graphiques

Lorsque vous modifiez les caractéristiques d'une fenêtre graphique GEM (taille, position, déplacement dans la fenêtre avec les ascenseurs, tec..), la fenêtre est redessinée. Cette opération (redraw dans la terminologie GEM, redessin, ou encore rafraîchissement) peut être réalisée par l'instruction RC_COPY.
Une fenêtre graphique est définie par ces paramètres écran (position de la fenêtre sur l'écran, taille de la fenêtre visible), et par un paramétre interne (position de la fenêtre visible par rapport à la fenêtre virtuelle). La fenêtre virtuelle est stockée quelque part en mémoire.

```
fenetre : Adresse mémoire de la fenêtre virtuelle;
xpos    : Position X de la fenêtre visible par rapport à la
fenêtre virtuelle;
ypos    : Position Y de la fenêtre visible par rapport à la
fenêtre virtuelle;
tx      : Largeur de la fenêtre visible;
ty      : Hauteur de la fenêtre visible;
px      : Position X de la fenêtre visible sur l'écran
py      : Position Y de la fenêtre visible sur l'écran

RC_COPY fenetre, xpos, ypos, tx, ty TO XBIOS(2), px, py
```

Patrick Leclercq

OFFRE MAGISTRALE RESERVEE AUX ATARISTES

335 F au lieu de 450 F*

OFFRE SPECIALE VALABLE JUSQU'AU 31/12/90 *(port non compris)

Vous avez la "machine", vous avez le talent... mais il vous manque LE guide : "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST".

670 pages pour exiger le meilleur de votre ATARI ST !

C'est fou : une véritable encyclopédie pratique qui vous révèle tout, tout, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur votre ATARI ST... et même sur la version STE ! La programmation ? Votre maître-ouvrage vous explique dans le détail toutes les caractéristiques des langages C, GFA, BASIC, STOS, BASIC ST, LOGO et Assembleur. Mieux, il vous offre toute une bibliothèque d'utilitaires et de routines prêts-à-l'emploi pour créer vous-même vos applications de graphisme, de musique, de gestion, de CAO et de jeux !

Toutes les nouveautés sur le STE !

Etant donné la compatibilité ascendante ST/STE, cet ouvrage contient naturellement des informations exploitables par l'utilisateur de ST... comme par l'utilisateur de STE. Et en plus, votre guide vous révèle toutes les nouveautés techniques et pratiques concernant l'ATARI STE !
ATARI ST, ATARI STE... La famille s'agrandit, mais le guide reste toujours d'actualité!

Votre guide : convivial, fonctionnel... et toujours d'actualité !

Astucieux, le guide ! il vous offre des fiches-contact pour dialoguer avec les auteurs, des feuillets mobiles pour faciliter toutes vos consultations, et en plus... il vous propose régulièrement des Compléments/Mises-à-jour pour évoluer aussi vite que l'actualité ATARI.

Commandez avant le 31/12/90... et économisez 115 francs !

Incroyable ! Cet ouvrage vous est proposé au **prix exceptionnel de 335 F** TTC (frais de port non compris) au lieu de 450 F TTC. Alors, pour réaliser 115 francs d'économie, renvoyez-nous le bon de commande ci-dessous... Mais faites vite, car **cette offre est valable jusqu'au 31/12/90**, dans la limite des stocks disponibles. Avouez qu'il serait dommage de passer à côté d'une telle offre !

EXTRAIT DU SOMMAIRE

CONCEPTION DES ST : Architecture / Schémas des cartes mères / Circuits intégrés / Souris, clavier, moniteur / Interfaces Centronics / SYSTÈME D'EXPLOITATION : TOS / GEMDOS / BIOS...LANGAGES : Basic ST, GFA Basic / Assembleur / Famille 68000 / Langage C / LOGO... GRAPHISME ET SON : Système d'exploitation graphique GDOS / Bibliothèque de routines graphiques / Logiciels et Toolbox / Circuit sonore AY3-8910 / Interface midi... PROGRAMMES : Moniteur, Assembleur et debugger / Disque RAM / Jeux d'arcade / Gestion de données / Système de cartes d'extension pour l'Atari... Et ceci n'est qu'un extrait !

-25%:

profitez vite de cette offre exeptionnelle !

Votre cadeau gratuit : la disquette WEKA.

Ataristes, WEKA vous offre une disquette pleine de programmes exclusifs. Vous recevrez ce cadeau en même temps que votre ouvrage.

Éditions WEKA
82, rue Curial
75935 Paris cedex 19
Tél. : (1) 40 37 01 00
Télex : 210 504 F
Fax : (1) 40 37 02 17

LA GARANTIE WEKA
"Satisfait ou remboursé"

Une garantie qui vous permet d'exiger le remboursement de votre guide WEKA s'il ne vous satisfait pas pleinement. Il vous suffit pour cela de retourner votre ouvrage à WEKA dans un délai de 15 jours suivant sa réception. Cette garantie s'applique également aux envois de compléments/mises à jour (voir bon de commande).

BON DE COMMANDE

à retourner avec votre règlement, sous enveloppe non timbrée, aux Editions WEKA, Libre Réponse n°5, 75941 Paris cedex 19

❑ **OUI**, envoyez-moi avec ma disquette gratuite, cet ouvrage:
"Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520/1040 et Mega ST 2 et 4" (Réf. 9600) 1 grand volume 21 x 29,7 cm, 670 pages au prix exeptionnel de 335 F TTC + 30 F de port et emballage soit **365 F** TTC (au lieu de 450 F TTC port non compris).
❑ Envoi par avion : + 110 F.
Je joins mon règlement bancaire ou postal à l'ordre des Éditions WEKA.
Chaque ouvrage est complété et mis à jour tous les deux mois en principe. J'accepte donc de recevoir vos compléments/mises à jour de 150 pages environ, au prix de 240 F TTC. Je peux interrompre ce service sur simple demande en vous renvoyant tout complément dans les 15 jours suivant réception.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
C.P. : ❙❙❙❙❙ Ville : .....
Date : .....
Signature obligatoire :
(des parents ou tuteurs pour les mineurs)

554508

Éditions WEKA - SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

DRAGONFLIGHT
L'envol du dragon

Oyez, oyez, gentes dames et grands seigneurs, oyez la geste de Bladus, Rinaklès, Dobranur et Andariel, partis sur la trace des Dragons à la recherche de l'ancienne magie...

Le monde de Dragonflight est on ne peut plus vaste et varié. On y trouve des mers et des montagnes, des villes et des villages, des forêts et des marécages, des temples et des donjons, et, bien entendu tout un tas de nuisibles: orcs, trolls, balrons, squelettes, goules et autres fantômes dont le projet immédiat est de vous faire passer instantanément, et à tout jamais, le goût du yaourt!

Un tour en ville

C'est donc en pleine forme et muni d'armes conséquentes que vous emmènerez votre groupe de quatre aventuriers (un guerrier, un magicien, un nain et une elfe) visiter l'univers. Heureusement les villes, Pegana, Brindil-Bun, Nimraviel, Port Pylon, etc., sont pour la plupart pourvues de tous les commerces: épiceries pour les provisions; forgeron pour les armes et les armures; bazar pour acheter des objets de tous types; guérisseur pour panser les plaies et retrouver quelques points de vie; taverne pour écluser la bière du pays et glaner diverses informations; et même des compagnies de navigation pour louer des navires. Vous vous déplacez en groupe dans chaque ville sur huit direction façon Ultima et vous pouvez converser avec les personnages rencontrés. Ils vous fourniront des informations, des indices, des noms de gens à visiter dans d'autres villes, voire même une arme, trésor qui réjouira votre bourse plate de début de jeu.

Un tour en forêt

Vous sortirez bientôt de la ville de Pagana (après avoir pris soin de tenir vos armes en mains) et chemin faisant, vous finirez bien par tomber sur une bande de sournois en mal de caresses musclées qui vous feront passer illico en mode combat. Les icônes de déplacement, situés dans le quart droit de l'écran, se changent alors en icônes de combat vous laissant la possibilité d'avancer dans quatre directions, de vous retourner, de vous protéger ou d'attaquer, de lancer un projectile ou même un sort. Dans le quart haut gauche de l'écran s'affiche un échiquier de 12 x 10 cases avec des pions symbolisant votre équipe et les ennemis. Ce sera l'occasion ou jamais de faire preuve d'un brin de stratégie et de trouver la meilleure position possible pour tabasser sans pitié les pauvres squelettes qui font honnêtement leur boulot de méchants! La partie centrale de l'écran montrera alors l'action en cours et donnera le résultat du combat qui, s'il tourne à votre avantage, vous rapportera des points d'expérience et des pièces d'or, plus quelques bosses.

Un tour en donjon

L'autre façon de s'enrichir et de trouver fioles, potions et parchemins magiques, est de pénétrer dans les donjons. Certains sont libres d'accès mais d'autres sont gardés par un mur «diseur de devinettes» qui demande un mot de passe et vous tire la langue en cas d'erreur. A l'intérieur vous vous déplacez façon *Donjon Master* et vous trouvez des coffres, des restes humains, des pièces avec des trésors gardés par les serviteurs des ténèbres qui vous donneront, une fois de plus, l'occasion de faire du jambon d'Orc.

Un tour chez Thalion

Ce jeu, entièrement en français, avec une superbe notice couleur de plus de 100 pages est en tout point remarquable, que ce soit pour la richesse et la profondeur, le nombre et la diversité des situations ou pour les mécanismes de jeu (*Ultima* + *Donjon Master*), les graphismes, le son et surtout la formidable ergonomie. Conçue par Erik Simon et Udo Fischer, la création de *Dragonflight* a duré deux ans et aura eu comme effet secondaire de décider le premier à entamer une carrière dans le jeu. Ses projets sont en bonne voie puisqu'il est en partie à l'origine de la création de Thalion, dont on connaît déjà l'excellent *Wings of death*. Nul doute que les dieux de la créativité et du talent se sont penchés sur le berceau de ces deux-là et de ceux qui les aident.

Léopold Braustein

Dragonflight
de chez Thalion
Edité par *Ubi Soft*
Jeu de rôle

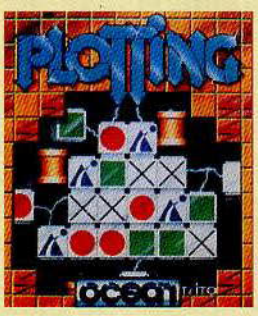
Prix:	249 F.
Note globale :	19
Son :	18
Convivialité :	19
Scénario :	20
Graphisme :	19
Cote d'amour :	19

Dragonflight: des extérieurs à la Ultima.

LE BLOC-NOTES

L'amateur averti, de son regard infaillible, distingue tout de go le programme génial qui le tiendra éveillé des nuits durant. Avec tout ce qui déferle ce mois-ci, il va avoir du travail...

Plotting



Il semblerait que les développeurs du moment s'orientent vers les jeux de réflexion plutôt que vers ceux de réflexes. Qui s'en plaindrait? Pas nous, lorsqu'on a dans les mains des jeux du genre *Tetris*, *Râ*, *Klax* ou *Plotting*. Dans ce dernier, il faut viser des tuiles entassées afin d'éliminer des figures semblables. Le principe est simple, l'action et la prise de décision rapides. Un mode deux joueurs ainsi qu'une option de construction sont possibles. Une bonne conversion qui vous permettra de passer un agréable moment.

Editeur: Ocean
Genre: puzzle
Graphisme: simple mais efficace.
Cote: 7/10

The light corridor

Dans sa nouvelle collection *Crystal*, **Infogrames** va présenter trois excellents jeux dont *The Light Corridor* qui vient de sortir. Il s'agit d'une mouture tout à fait nouvelle d'un casse-briques en 3D avec bonus divers. L'extrême différence et l'ajout essentiel résident dans la façon de se déplacer et de progresser dans le jeu. En effet, vous possédez une

raquette qui renvoie une bille d'acier s'éloignant très vite devant vous dans un corridor vue de face. Vous avancez ensuite dans celui-ci en prenant garde au moindre rebond, en recueillant tous les bonus possibles et en épiant les bruits qui indiquent la profondeur des rebonds de cette bille fantasque. L'utilisation du son donne un aspect neuf à l'action qui met en exergue l'anticipation et les réflexes. Il va sans dire que la finition du produit est sans faille: animations diverses, environ 250 écrans sur 50 tableaux avec mots de passe, deux joueurs, éditeur de tableaux, challenge de fin de tableaux, etc. Un jeu prenant.

Editeur: Infogrames
Genre: casse-briques animé
Graphisme: bonne impression de vitesse, univers colorés, le jeu est rapide et extrêmement prenant.
Cote: 8/10

The final battle

Peut-être avez-vous encore en souvenir ce programme nomm *éLegend of the Sword* édité par feu **British Telecoms** sous le label *Rainbird*. Il s'agissait d'une aventure semi-graphique dans laquelle une carte se dessinait d'elle-même au fur et à mesure que l'on progressait dans le jeu. Les trois compères à l'origine de ce jeu ont récidivé avec *La bataille finale* qui reprend le principe de cette carte en offrant, en plus, d'incontestables améliorations quant à la réalisation. Tout se déroule en temps réel, l'aventure est entièrement graphique et l'interface permettant de communiquer avec le programme fait essentiellement appel à la souris. Sans aucun doute, l'ensemble s'avère riche et copieux: vous avez la possibilité de manier jusqu'à quatre personnages différents dont toutes les caractéristiques varient au cours du temps.

Vous possédez quatre sacs, un pour la nourriture, un pour les clefs, un pour les objets divers et un autre pour les armes. Quand vous désirez faire agir un objet sur quelque autre partie de l'univers, éventuellement sur vous-même, il suffit de cliquer sur l'icône «action» puis successivement sur les deux objets que vous voulez mettre en relation. Ainsi, il est possible d'utiliser à peu près tout ce qui passe à portée. Une bonne idée, c'est de sauvegarder immédiatement en RAM, ce qui permet d'essayer, sans trop de danger, les actions les plus saugrenues (mordre un troll par exemple, ou sauter sans élan par-dessus un précipice...). On a même la possibilité de discuter avec des personnages rencontrés en chemin, avant de leur faire goûter des biscuits d'éternité!

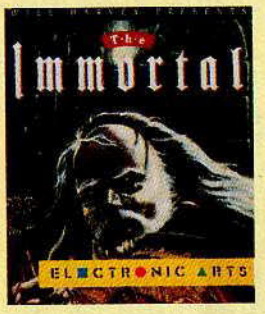
De nombreux autres facteurs interviennent dans cette histoire magique tels que la météo, l'état de santé des joueurs et le temps, car, comme le dit la notice d'une vingtaine de pages en français, «...les corps pourrissent, les bougies se consument et les feux meurent comme dans le monde réel.»

Cependant, on peut regretter une traduction française souvent approximative, ainsi que des animations parfois laborieuses. Il n'empêche que cela reste un excellent soft pour

tous les héros en quête d'aventures.

Editeur: PSS et Mirrorsoft
Genre: jeu d'aventure d'Heroic Fantasy, mâtiné de jeu de rôle avec carte se construisant d'elle-même.
Graphisme: vue en 3D isométriques, un peu statique et sans bruitage.
Cote: 9/10

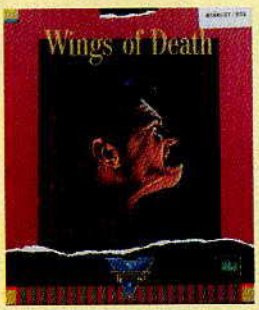
The immortal



Il n'est pas dit que vous laisserez Mordamir votre maître, celui qui vous a tout appris sur la magie et ses lois, pourrir au fond d'un donjon, même si celui-ci est défendu par des lutins sanguinaires, des gobelins meurtriers et des dragons cracheurs de feu. Vous passez donc la porte et aussitôt il vous faut occire vos premiers ennemis, puis ramasser différents objets que vous devrez utiliser à bon escient et poursuivre votre exploration. Attention, chaque pièce est semée de pièges mortels et défendue par des créatures des ténèbres, amis de marchands de potions, de vieil homme tailleur de pierre. Il faudra beaucoup d'essais avant d'atteindre un des sept niveaux qui composent cette quête. Heureusement, un code permet de repartir du dernier niveau franchi (et puisque vous êtes sage, voici celui du second niveau: 9c3fb10006e70).
On regrettera les graphismes un peu fouillis et l'animation trop statique de cette arcade/aventure très réaliste. Toutefois, on se consolera en appréciant l'atmosphère, l'invention et la richesse de ce jeu qui nécessite des réflexes rapides mais surtout une bonne dose d'astuces et de stratégie pour résoudre les mille et unes énigmes de ce labyrinthique et infernal donjon.

Editeur: Electronic Arts
Genre: jeu d'arcade/aventure magique avec combats singuliers et gestion d'objets.
Graphisme: le donjon est vue de dessus, les dessins auraient pu être travaillés un peu plus mais l'ambiance est prenante et superbe.
Cote: 9/10

Wings of death



Sachez qu'il s'agit d'un shoot'em up pur et dur, donc d'un classique «tirez sur tout ce qui bouge, a bougé ou aurait eu l'audace d'esquisser l'ébauche d'un mouvement!». L'originalité ne vient donc pas du principe de jeu, mais plutôt de tout ce que les programmeurs et scénaristes ont réussi à implanter dans le programme. D'abord il peut utiliser toute la mémoire de votre configuration (jusqu'à 4 MO), ensuite il se servira du blitter de votre ordinateur si vous en avez un et enfin, les effets sonores et la musique (1 MO de sons échantillonné) ont été spécialement traités pour le STE. Ca bouge beaucoup et vite à l'écran. La notice annonce un affichage synchrone maximum de 95 objets. Les décors sont magnifiques, les armes que vous trouvez sont variées et adaptées au combat de fin de niveau et la musique est d'enfer. Bref, c'est le soft d'action du moment. A vos machettes, pardon, vos manettes!

Editeur: Thalion
Genre: shoot'em up rapide et varié à scrolling vertical avec bonus divers et monstres de fin de tableaux.
Graphisme: très travaillés avec de très beaux décors.
L'animation est rapide et sans faille, le jeu est extrêmement prenant.
Une vraie réussite.
Cote: 10/10

Legend of Faerghail

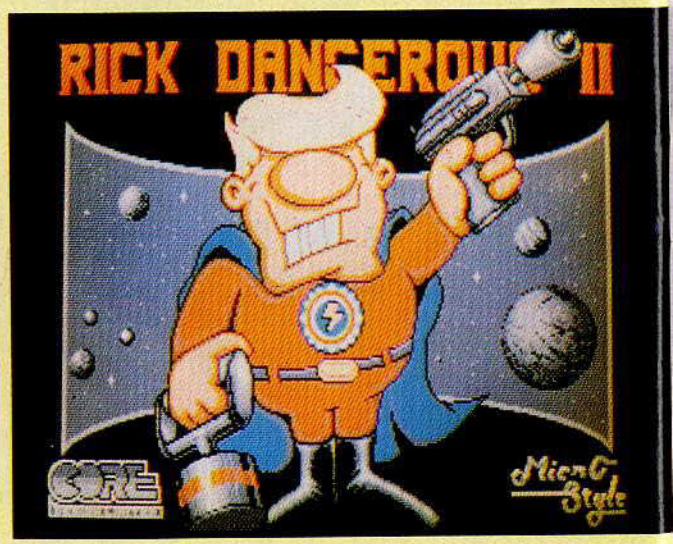
Les Elfes, qui jusqu'à présent avaient toujours vécu comme un peuple paisible, se sont changés en guerriers du mal et ravagent la province de Faerghail. Vous devrez, avec une équipe de six aventuriers, ramener la paix dans la province et les elfes à la raison. Les amoureux de *Phantasy I* et *III*, ainsi que ceux de *Bard's Tale I* et *II* seront en terrain de connaissance puisqu'ils pourront exporter tous leurs personnages.
Legend of Faerghail se situe dans la lignée de l'heroic-fantasy et propose huit donjons à explorer sur quatre niveaux (chaque niveau contenant jus

qu'à mille chambres!), un système de combat complexe incluant la magie et 80 adversaires individualisés et intelligents.
Lorsque vous sortirez de la ville de Thyn, vous remarquerez les effets sonores qui donnent, une atmosphère tout à fait particulière, à cette longue quête mystérieuse et très prenante. Il reste à signaler la remarquable ergonomie du programme qui permet l'installation du soft sur disque dur et la possibilité de jouer en monochrome.

Editeur: Rainbow Arts
Genre: jeu de rôle à la Bard's Tale.
Graphisme: les personnages se déplacent dans une fenêtre faisant un quart d'écran, l'autre sert d'indicateur. De nombreux écrans illustrent les rencontres. Les combats se font en détails ou option rapide.
Cote: 09/10

Rick dangerous II

Rick, Rick, Rick, hourrrah! Notre héros au sourire qui mord, l'invincible Rick Dangerous, est de retour dans de nouvelles et remuantes aventures. Dès le lancement du jeu, vous pourrez choisir entre quatre niveaux: Hyde park où une bande d'extra-terrestres, armement high-tech et lasers méchants, vient de décider de faire un pique-nique géant; la planète Freezia où notre héros serrant sa



cape en thermolactile tentera d'échapper aux pingouins, blocs de glace, canons à boules de neiges et autres rafraîchissements glacés servis gratis et sans entracte dans cet accueillant royaume; les forêts de Vegatablia, la planète verte, avec son pesant de monstres carapaçonnés façon rhinocéros; les mines de boue radioactives où, toucher d'un orteil le magma verdâtre vous envoie ad æternam au pays du rêve tranquille, loin des pièges vicieux, des traquenards sournois et des autochtones qui vous tranchent élégamment la tête en gardant le sourire.

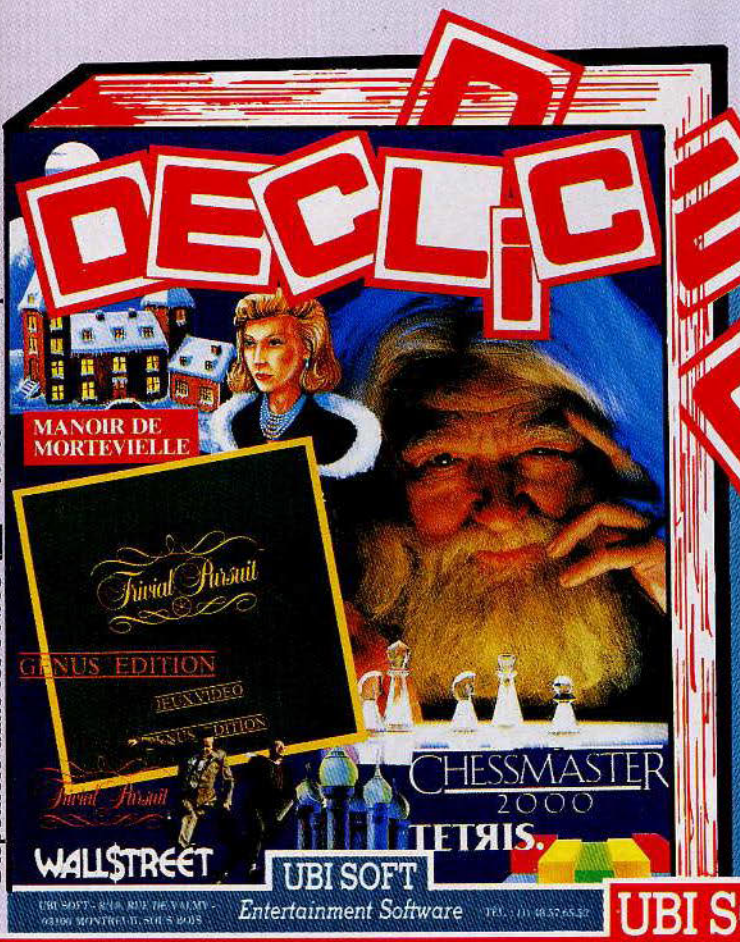
Notre Ricky a troqué sa tenue d'aventurier pour celle de Superman. A présent, il dispose d'un stock de bombinettes qu'il peut déposer ou faire glisser dans une direction choisie, un éclair qui détruit les méchants et un coup de poing qui les stoppe. A certains endroits vous vous servirez d'une sorte d'avion scooter pour vous affranchir de la gravité, dans d'autres vous aurez les pieds collés au sol. L'humour, les pièges, la fluidité, la durée du jeu, tout ce qui faisait le charme du premier épisode a été conservé et rehaussé par des graphismes plus colorés et des passages plus difficiles. Signalons enfin pour tous ceux qui trouverait ce Ricky-là trop riquiqui, qu'un cinquième niveau, encore plus dur que dur, sera accessible à tous ceux qui auront réussi les quatre premiers niveaux. Bonne chance...

Editeur: Core/Microstyle/Microprose
Genre: jeu d'arcade/plateformes
Graphisme: très mignons et colorés avec une grande fluidité et beaucoup d'inventions.
Se joue en monochrome
Cote: 10/10

Leopold Braunstein

3615 ATARI

LE FORUM JEUX



... ENQUETE, ENIGMES.
REFLEXION, STRATEGIE...

DECLIC: une compilation à vous réveiller les neurones !

contient

- Manoir de Mortevielle
- Chessmaster 2000
- Trivial Pursuit
- Wallstreet
- Tetris

Disponible sur Atari ST, AMIGA, IBM PC et compatibles

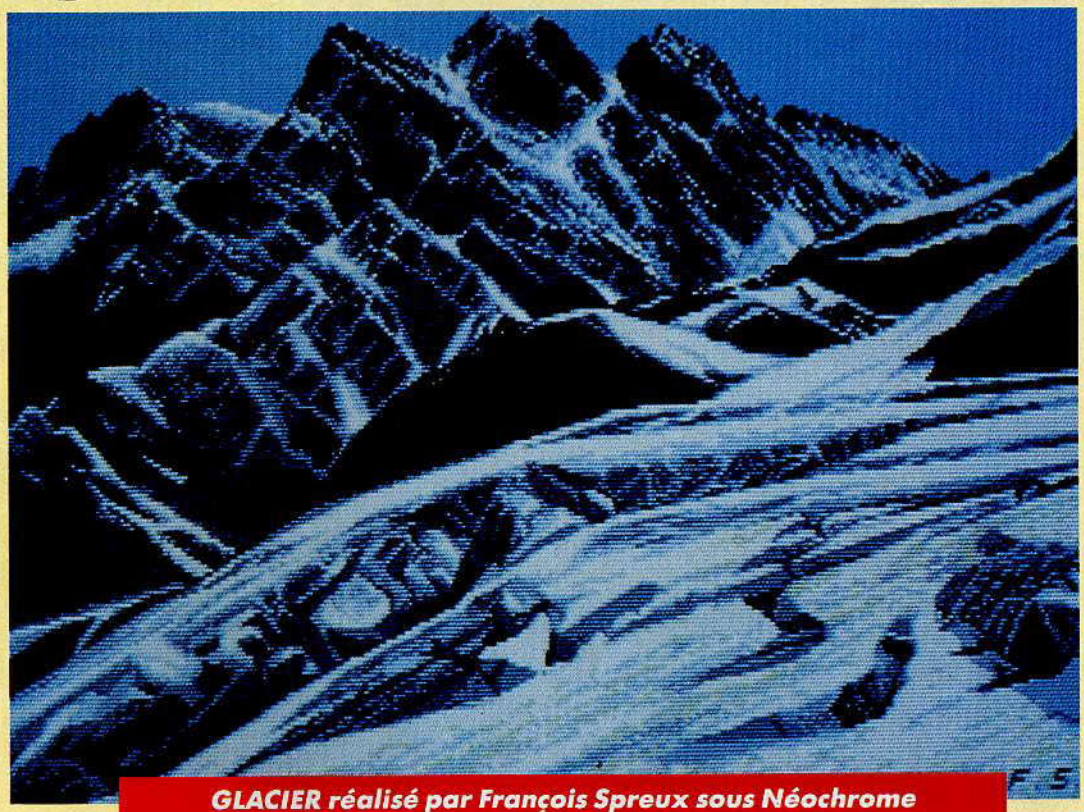
Trivial Pursuit © 1987 Domark © 1986 Horn Abbot International : Manoir de Mortevielle © 1989 Lankhor : Chess Master 2000 © 1986 The Software Toolworks : Wallstreet © 1989 Micro-Partner GMbH : Tetris © 1987 Andromeda Software, Microsoft Ltd.

UBI SOFT

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

GALERIE GRAPHIQUE

Bienvenue aux passionnés de création graphique, la galerie expose vos œuvres.



GLACIER réalisé par François Spreux sous Néochrome

Un gisement de talent: la galerie

Atari Magazine publie tous les mois les meilleures créations graphiques sur ST reçues au journal.

Un vote parmi la rédaction désigne la meilleure image du mois. Son auteurest récompensé de dix logiciels du domaine public choisis sur le catalogue du **3615 Atari**.

Les plus beaux dessins sont exposés dans la galerie télématique, transformés en images minitel par nos soins, sur le **3615 Atari** code **GAG**.

Téléchargement

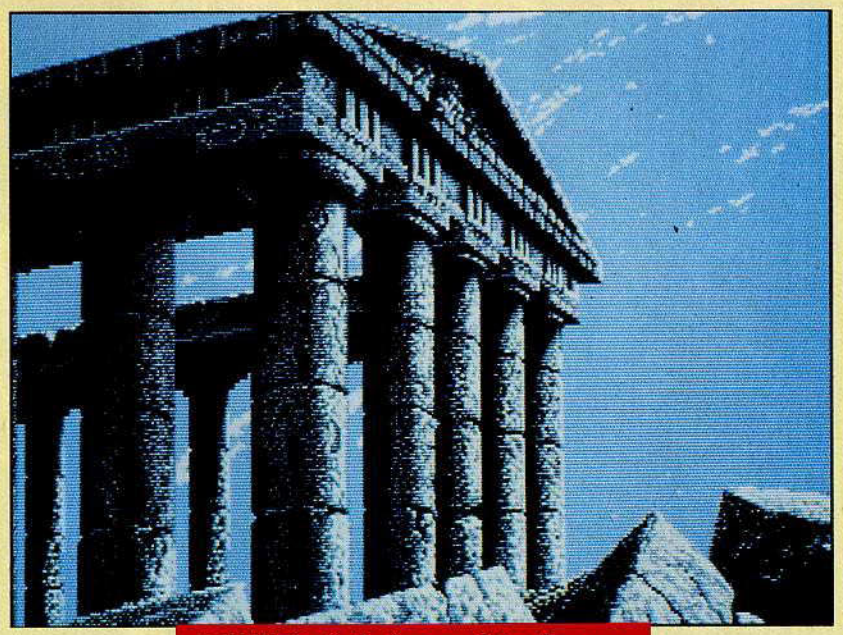
Vous trouverez les originaux des dessins au format Degas auto-décompactables dans le dossier Galerie du téléchargement **3615 Atari**.

Utilisez le programme Transity pour les télécharger.

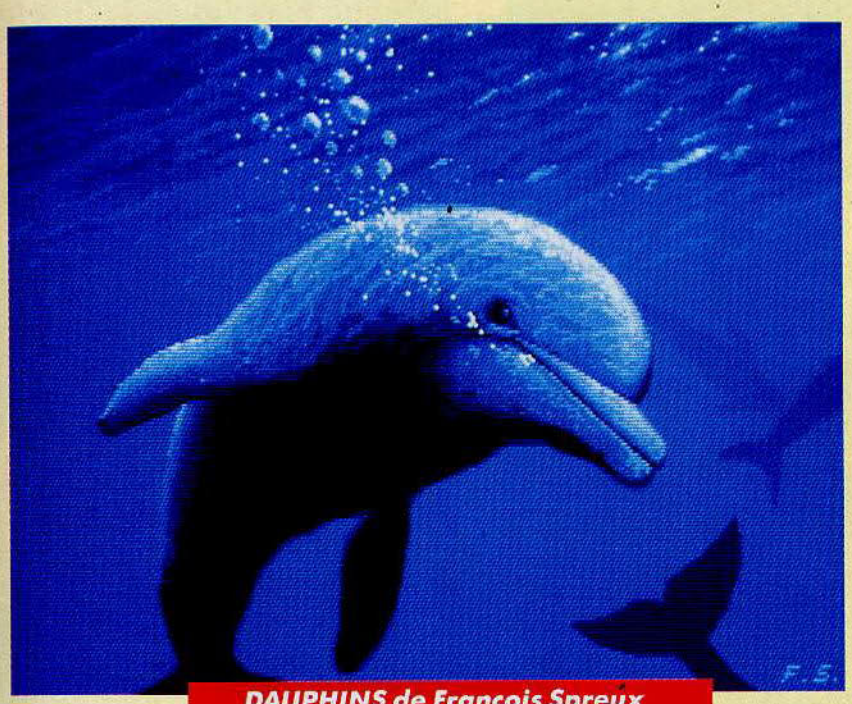
Comment épater la galerie?

Envoyez vos dessins sur disquette, avec vos coordonnées et le nom du programme utilisé sur l'étiquette, à l'adresse du magazine.

Faites-nous également parvenir une attestation signée de diffusion et



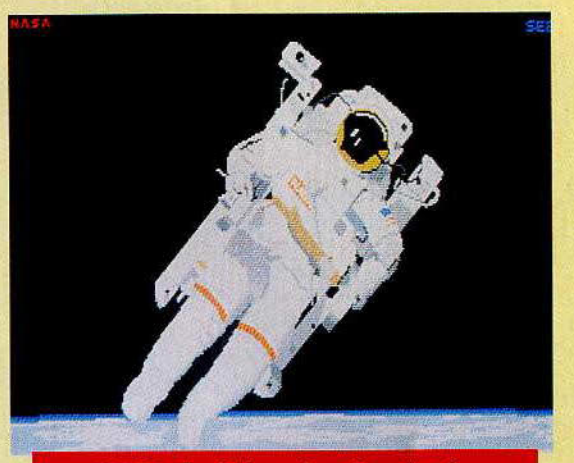
RUINES réalisé sous Néochrome



DAUPHINS de François Spreux

Rappel

N'oubliez pas les possibilitées d'animation offertes par le cyclage des couleurs. Cette fonction, bien employée, donne souvent des effets spectaculaires à peu de frais (voir image PIECE1.PC1). Pour visualiser ce type d'effets, utilisez un «slide show» comme SHOWPIC2 si vous ne disposez pas du programme *Degas*.



NASA de Sébastien Bettignies

EGLISE réalisé par Pascal Gross

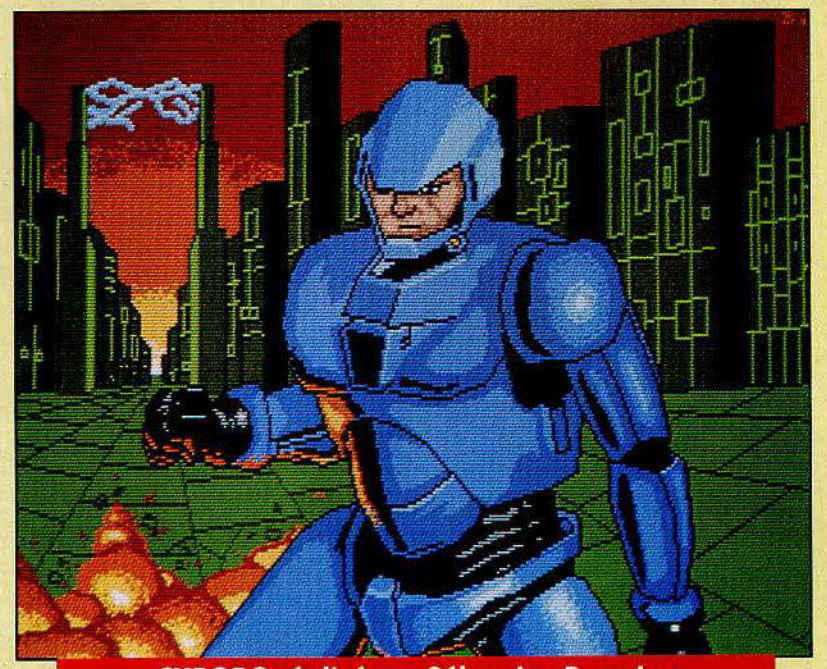
mise en téléchargement de vos dessins. Les images seront obligatoirement au format Degas ou Degas compressé. Utilisez Tiny (disponible sur le téléchargement **3615 Atari**) ou tout autre utilitaire de conversion de format, si votre programme de dessin ne sait pas sauvegarder dans ce format d'image. Les dessins dans les trois résolutions sont acceptés.

Gabriel Lopez

Le Gagnant

Toutes nos félicitations à Mr François SPREUX, dont le dessin «Glacier» à été élu meilleur graphisme du mois par l'équipe d'**Atari Magazine**.

Envoyez vos œuvres à:
ARTIPRESSE
Galerie Graphique
79, avenue Louis Roche
92230 Gennevilliers



CYBORG réalisé par Sébastien Besteiro

Mise au point

Certains d'entre vous nous ont envoyé des images au format SPECTRUM 512, alors que nous n'acceptons actuellement que les images en 16 couleurs, ceci pour ne pas léser les personnes qui n'ont pas les moyens d'acheter ce logiciel de dessin. Devant l'accumulation des créations en 512 couleurs, nous envisageons de leur réserver une partie de la galerie. Pour ou contre une galerie d'images avec plus de 16 couleurs à l'écran? Donnez-nous votre avis par courrier ou sur le minitel (code 3615 ATARI Forum GRAPHISME).

CADAVER

Kadaroc dans le château aux mille pièges

Monstres en tout genre, mille et une façons de mourir, n'ont pour objet que de faire passer un léger frisson de terreur et de plaisir bien sûr!

Pour le personnage que vous manier, le nain Karadoc, il n'est pas vraiment question de s'interroger sur le pourquoi du «comment se fait-il que je me retrouve dans ce foutu donjon aux portes verrouillées et aux couloirs remplis d'os?». Il y est, à lui d'en sortir...

Le plein d'objets

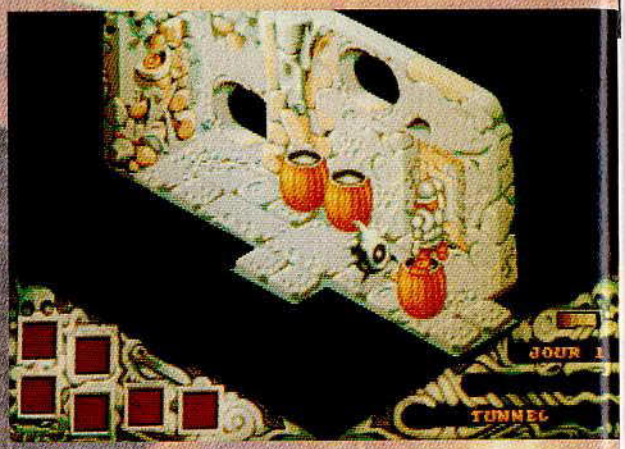
Sitôt le jeu commencé vous apercevrez une salle en vue 3D isométrique qui vous rappellera quelque peu le fameux *Crafton* et *Xunc*, un des jeux qui avait poussé au plus haut point l'utilisation de ce mode de représentation. Très rapidement, vous entendrez quelques sons révélateurs qui vous indiqueront que vous êtes en train de poussez une pierre ou un baril.
Chaque objet que vous rencontrez, et il en existe une foultitude, possède un certain nombre de caractéristiques comme le poids, le nombre de fois qu'on peut l'utiliser, etc. Au départ vous pouvez transporter jusqu'à trente-deux objets qui s'affichent en appuyant sur la barre d'espacement. Le carnet que vous trouvez dans la première salle indique la quantité d'or amassé, vos points de santé et d'expérience ainsi que le pourcentage d'exploration du jeu.

Le plein d'icônes

Chaque fois que vous approchez de quelque objet avec lequel vous pouvez entrer en interaction, une série d'icônes spécifiques s'affiche. Ainsi devant une serrure s'inscriront les icônes: introduire (une clef); regarder; et d'autre icônes d'usage courant comme: lâcher (un objet); utiliser (un sort, un objet); manger, tirer; etc. Cette gestion des actions est à la fois simple, souple et puissante, car elle permet sans trop d'indications de ne pas faire n'importe quoi avant de trouver une solution ou de résoudre une énigme.

Le plein de potions et de sortilèges

Une des possibilités réjouissantes est la gestion et la découverte des différentes potions et de toutes sortes de sortilèges. Certaines potions seront source de vigueur mais d'autres, dont l'étiquette est effacée, instilleront un poison insidieux et puissant dans vos veines, qu'il s'agira de chasser au plus vite. Quant aux sortilèges, ils serviront de missiles magiques, affecteront le niveau tout entier, comme le sortilège «figer sur place», ou permettront d'ouvrir une porte.
Chaque fois que vous découvrirez des passages, que vous pénètrerez dans une salle inconnue, bref que vous avancerez dans le jeu, une carte que vous pouvez faire afficher à tout moment, vous permettra de vous repérer plus facilement (elle possède une fonction de zoom). Les sauvegardes ne pourront se faire que si vous



avez amassé suffisamment d'or (et ça augmente suivant les niveaux!).

Le plein de plaisir

Plaisir de la découverte d'un très vaste univers, plaisir des yeux pour de bons graphismes et d'excellentes animations, plaisir de jouer avec des icônes claires et précises et une très bonne ergonomie, plaisir de la langue car tout le jeu est en français ainsi que le manuel d'une vingtaine de pages, plaisir de la durée car c'est un soft coriace, plaisir de l'esprit enfin, car les énigmes et les puzzles se multiplient peu à peu avec une difficulté croissante et progressive.
Voilà ce qu'on ressent dans *Cadaver*, ce jeu concocté par les fameux Bit Map Brothers (à qui nous devons *Xenon II*) et qui ont réussi là un bien bel ouvrage.
Léopold Braunstein

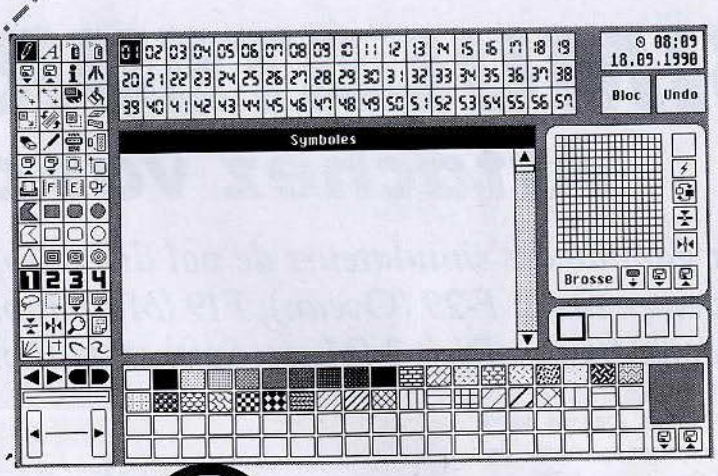
CADAVER
aventure/arcade
d'Image Works
édité par *Ubi Soft*

Prix:	249 frs
Note globale:	17,4
Son:	16
Convivialité:	18
Scénario:	18
Graphisme:	17
Cote d'amour:	18

PAINT DESIGNER

POUR ATARI™ MONOCHROME

La référence graphique

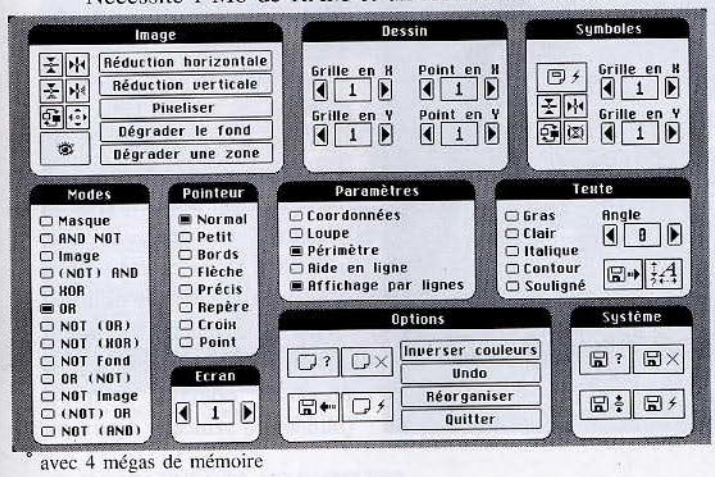


ESAT SOFTWARE éditions.

Organisé autour d'une interface utilisateur très conviviale, **PAINT DESIGNER** associe rapidité d'exécution et facilité d'utilisation.
Orienté vers de nombreux formats d'images, **PAINT DESIGNER** exporte les images vers la plupart des logiciels de **P.A.O.**
Intuitif dans ses outils de dessin classiques, **PAINT DESIGNER** libère toute sa puissance dans les fonctions temps réel.
Précis jusque dans la mise en page, **PAINT DESIGNER** reconnaît toutes les fontes .FNT.
Professionnel, **PAINT DESIGNER** manipule des bibliothèques de Symboles (électronique, architecture, musique, ...).
Confortable, **PAINT DESIGNER** propose 57 écrans de travail.*

Prix public conseillé: 590 FF

Nécessite 1 Mo de RAM et un lecteur double face



* avec 4 mégas de mémoire

"QUELLE SATISFACTION QUE DE REALISER DU PREMIER COUP, L'IMAGE QUI RACONTE TOUT CE QUE L'ON SOUHAITE COMMUNIQUER"

RENOIR

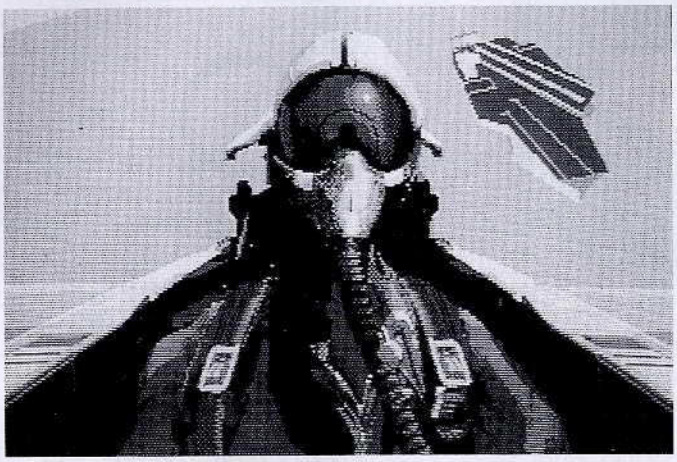
Des difficultés pour vous procurer PAINT DESIGNER ?
Alors commandez le en direct à l'adresse indiquée, en joignant un chèque de 590 Francs + 35 francs de frais de port.

ESAT SOFTWARE Editions
55-57 rue du Tondu - 33000 BORDEAUX -Tél: 56.96.35.23

SIMULATEURS DE VOL
Attachez vos ceintures

La gamme des simulateurs de vol disponibles sur Atari STE s'enrichit de nouveaux titres: F-29 (Ocean), F19 (Microprose), des disquettes additionnelles Falcon Mission Disk 2 (MirrorSoft) et de Bomber Mission Disk (Activision).

Les divers logiciels testés présentant souvent des caractéristiques assez différentes, il nous est paru préférable de séparer le dossier en quatre parties, développant chacune un logiciel. Un tableau comparatif final permettra de cerner les avantages et les inconvénients de chaque produit.


F-29: survol du porte-avions.

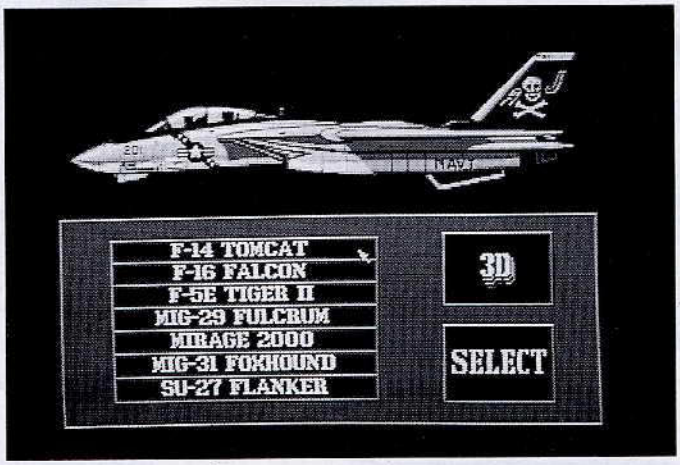
BOMBER

Bomber, comme son nom l'indique, permet de simuler le pilotage et les missions de 6 types de chasseurs bombardiers: F15E, F4E, F111F, Tornado (en version anglaise ou allemande), AJ37 Viggen ou MIG27 Flogger (c'est à ma connaissance la première simulation permettant de simuler un jet soviétique). Le but principal des missions proposées est l'attaque au sol, bien que le combat aérien défensif contre des intercepteurs ennemis soit chose courante.

Présentation

Bomber est vendu dans une boîte cartonnée contenant deux disquettes, un manuel en français et un aide-mémoire comportant l'ensemble des commandes disponibles sur le clavier. Le manuel est relativement bien traduit, mais assez succinct si on le compare à ceux de *Falcon* ou de *F16 Combat pilot*, en particulier en ce qui concerne les commandes de contrôle de l'avion. Les seules indications concernant l'usage des gaz, des gouvernes, etc., sont dans l'aide-mémoire d'une page citée plus haut, nulle trace dans le manuel!

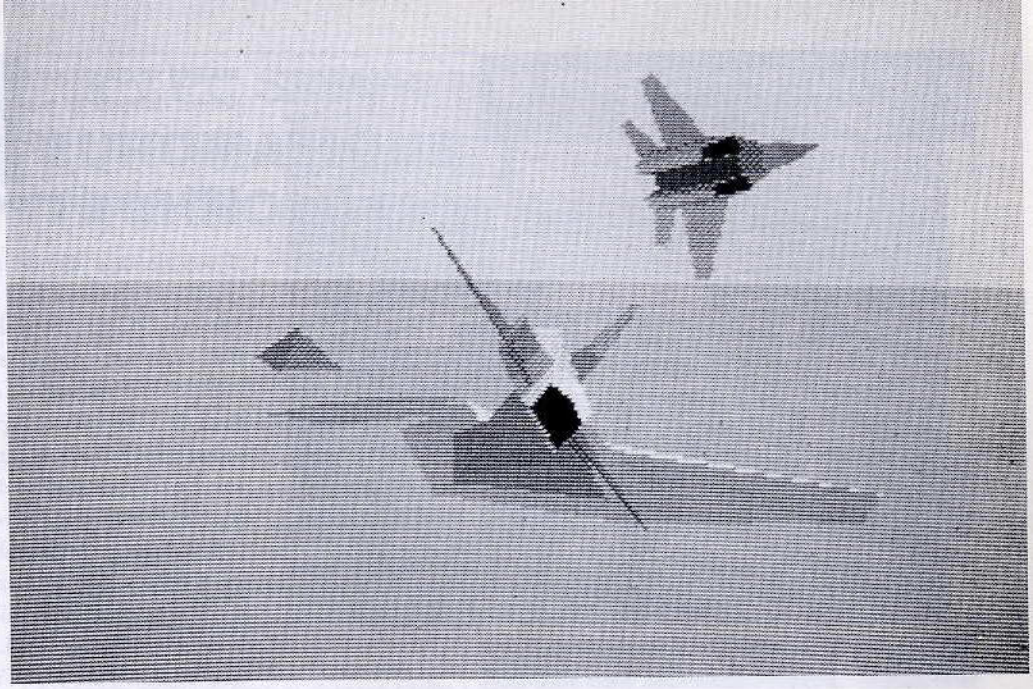
Regrettons également la protection anti-copie. En effet, à chaque lancement du programme, il faut rentrer un mot du manuel avant de pouvoir jouer.



Mise en route

Bomber propose un nombre d'options assez important. Après le chargement initial et l'entrée d'un mot du manuel, le joueur est invité à choisir un pilote dans le fichier du jeu. Si un nouveau pilote est désigné, un choix d'appareils est proposé (parmi la liste citée plus haut). A noter qu'un pilote ne peut piloter qu'un seul type d'appareil pour l'ensemble de ses missions, le choix initial est donc assez important. Il est possible, et c'est une nouveauté, de choisir le type des appareils ennemis lors de chaque mission (F14 Tomcat, F16 Falcon, F5E, Mig29, Mirage 2000, Mig31 ou Sukhoi 27). Ce choix conditionne les tactiques, les performances et l'armement employé lors des combats aériens. Il est ensuite possible de choisir une mission, ou de partir en vol d'entraînement (décollage, atterrissage, ravitaillement, etc.). Les missions ne peuvent être accomplies que séquentiellement: il est nécessaire de réussir la première mission pour effectuer la deuxième et ainsi de suite jusqu'à la 16e et dernière. Il va de soi que le degré de difficulté croît avec les missions. Chacune d'entre elle comporte un ou plusieurs objectifs terrestres (blindés ou véhicules divers, ba-

se de terroristes, pistes, canons, etc.) ravitaillements intermédiaires, au sol (sur une base alliée proche) ou en vol (grâce à un tanker ravitailleur en vol). On peut enfin créer ses propres missions en plaçant des objectifs sur la carte et en traçant un plan de vol à respecter. Ces missions «sur mesure» peuvent être sauvegardées sur disquette séparée et ainsi échangées entre joueurs. Avant de partir en mission, le joueur aura la possibilité de consulter le plan de vol et les objectifs sur la carte de la région.



F 29: combat aérien.

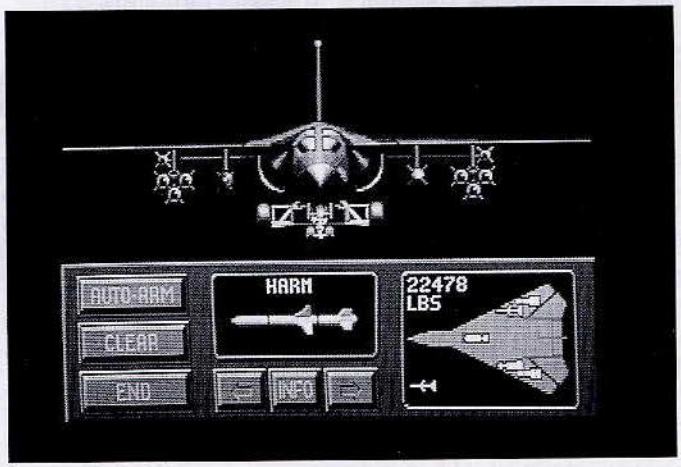
Décollage

Bomber présente un cockpit différent pour chaque type d'appareil simulé. Nul besoin de s'affoler, les instruments sont toujours les mêmes, mais placés différemment sur chaque avion. On retrouve un radar, un sélecteur d'armement, des indicateurs de vols variés, et bien sûr un viseur tête haute indiquant le cap, l'altitude et la vitesse. Le graphisme est précis, mais moins soigné que dans F-29 ou Falcon. Le décollage est aisé, bien que nécessitant un long roulage au sol. On notera le crissement bien réalisé, des pneus sur la piste.

En vol

Bomber propose une animation relativement lente et saccadée lors de l'affichage de paysages complexes. De plus, les commandes réagissent avec une légère inertie, ce qui rend dans certains cas le pilotage difficile. Les mécanismes de vol sont bien respectés dans l'ensemble.

Sur le plan des modes de visualisation, *Bomber* dispose de nombreuses options. En plus des traditionnelles vues dans les 4 directions depuis le cockpit, on peut regarder en direction de l'avion ennemi le plus proche, depuis la tour de contrôle, ou en vue satellite, ou depuis le missile au cours d'un tir, encore à l'extérieur de l'avion. Pour cette dernière vue, il est possible de combiner autour de l'avion, zoom ainsi que rotation horizontale et verticale, ce qui permet de voir celui-ci sous tous les angles... Signalons enfin une particularité très intéressante de *Bomber*, que ne possède aucun des autres logiciels disponibles actuellement: la capacité, lors de certaines missions, d'utiliser le ravitaillement en vol. Il suffit de repérer sur le radar le tanker, de se rapprocher du bon cap et à la bonne altitude (toujours 30000 pieds et cap 180), et d'accrocher en douceur (avec une vitesse légèrement supérieure à celle du ravitailleur) le panier de connexion. Assurément une des possibilités parmi les plus spectaculaires de *Bomber*, qui ne sera couronnée de succès qu'après d'innombrables crashs sur le tanker...



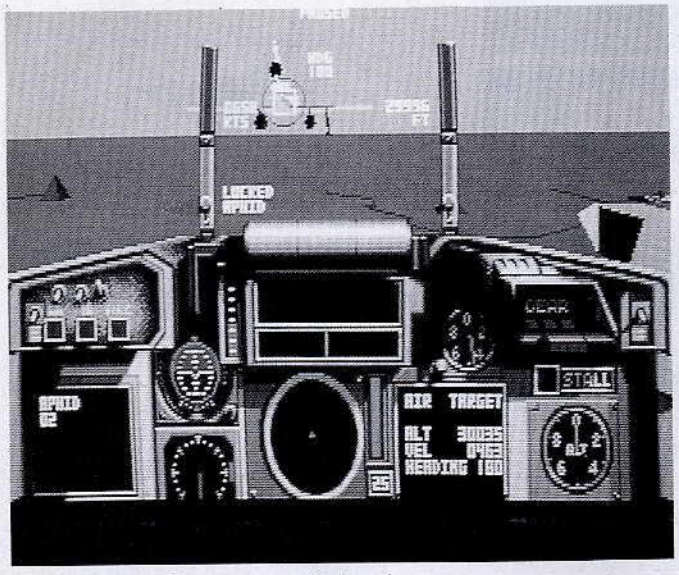
Bomber: choix de l'armement.

Graphismes 3D

Bomber est moins esthète quant aux détails des objets proposés, et ne gère pas d'objets animés au sol. Par contre, l'aire de jeu présentée, très vaste, renferme quantité de détails: stations-service, routes, forêts, lacs, villes, montagnes, etc. Il est même possible de survoler des sites historiques, en particulier le Mont Rushmore, sur lequel sont gravés les visages de certains présidents des Etats-Unis. Enfin, il faut noter le soin tout particulier apporté au graphisme de l'avion lui-même: les formes de chaque appareil simulé sont très bien reproduites et les jets aux ailes à géométrie variable (F111, Mig27, Tornado) les font pivoter une fois atteint une certaine vitesse.

Combat aérien

Bomber met en scène de nombreux appareils ennemis différents, cités ci-dessus. Toutefois, un seul appareil ennemi peut attaquer en même temps. Le combat est très difficile, essentiellement en raison de la vitesse de l'adversaire. Il est souvent extrêmement ardu de retrouver la trace d'un appareil que l'on vient de croiser, surtout lorsqu'il n'est plus qu'un point minuscule essayant de se placer derrière vous. La bonne tactique semble être de tirer ses missiles à distance maximale dès repérage de l'adversaire.



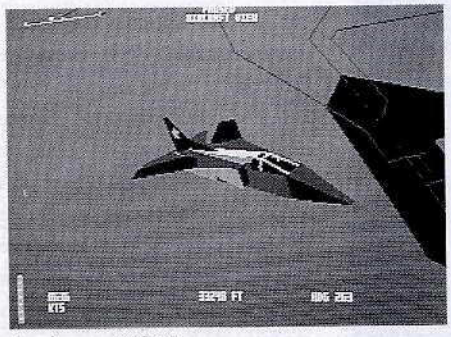
Bomber: l'avion effectue une approche de tanker.

Attaque au sol

Bomber reprend l'avantage dans ce domaine. Il est vrai que l'objectif principal de ce logiciel est l'attaque au sol. Outre une grande variété de cibles (jeeps, tentes, blindés, artillerie, sites de missiles, bateaux, radars, etc.), de nombreux types d'armes sont proposées, en fonction de l'appareil simulé, depuis le missile guidé par TV (Maverick), jusqu'aux roquettes, en passant par divers modèles de bombes. Enfin, on notera que les objectifs détruits produisent un grand panache de fumée imitant assez bien la réalité.

Atterrissage

Cette séquence de jeu est bien simulée, mais reste assez simple. On est loin de la minutie et des paramètres imposés par *Falcon*! Après quelques essais, l'atterrissage deviendra un jeu d'enfant.



Bomber: un MiG-29.

Bomber Mission Disk

Activision distribue depuis cet été un disque de missions additionnelles pour *Bomber*. Cette disquette augmente les possibilités du logiciel, particulièrement en ce qui concerne les missions, puisque 16 nouvelles sont proposées, avec de nouveaux objectifs et objets graphiques: sous-marins, avions parqués, camions, moulins, lanceurs mobiles de SAM, etc.

Conclusion

Bomber laisse un sentiment assez mitigé: hormis la difficulté des combats aériens, aucun point réellement négatif n'apparaît à l'usage. Seule réserve: l'animation un peu lente et le manque de variété du paysage survolé (un seul théâtre d'opérations). Toutefois, cet aspect négatif est corrigé par l'acquisition du Mission Disk. Le logiciel permet de jouer pendant de nombreuses heures, mais en ce qui concerne certains points, laissera le passionné de simulation sur sa faim.

F29 Retaliator

F-29 Retaliator simule soit un chasseur experimental F-22 «stealth» (chasseur «furtif» invisible au radar), soit un prototype F-29 comportant une voilure à flèche inversée. Ces deux types d'avions nous projettent dans le futur. Le F-22 est inspiré du chasseur américain F-117 dévoilé il y a peu et le F-29 ressemble fort au prototype Grumman X-29, qui a volé pour la première fois à la fin de l'année 1984. L'attaque au sol n'est plus l'objectif principal du jeu: *F-29* propose de nombreuses missions d'interception et de combats aériens.

Présentation

F-29 Retaliator est présenté dans une boîte cartonnée contenant deux disquettes et un manuel en français assez succinct, dont seules quelques lignes résument l'emploi des commandes de vol. Il est vrai que le pilotage de l'appareil est simplifié par rapport aux simulateurs de référence, que sont Flight Simulator II ou Falcon.

Mise en route

Une fois le chargement du programme effectué, *F-29* propose de choisir un pilote (nouveau ou déjà utilisé) dans le fichier. Il est possible de sélectionner le niveau de difficulté d'après le grade affecté au pilote (de premier Lieutenant - facile, à Colonel -difficile). Dès lors, grâce au menu principal, on peut voir le nombre de missions déjà effectuées par ce pilote, la liste des records des missions précédentes, et propose soit de passer au menu de sélection des missions, soit de décoller en «Zulu Alert» (décollage immédiat) pour une mission d'interception rapprochée avec armement illimité. A ce stade, il est également nécessaire de choisir le théâtre d'opérations, car *F-29 Retaliator* propose quatre campagnes différentes: un terrain d'entraînement, un archipel du Pacifique, le Moyen-Orient et un hypothétique affrontement Est-Ouest en Europe. Chacune des campagnes dispose de son propre terrain de jeu, de missions et d'objectifs particuliers.

Le menu de sélection des missions opte entre le F-29 et le F-22, la base de départ (si plusieurs sont disponibles), la mission et l'armement désirés (du missile air-air radar à longue portée aux éjecteurs de bombes anti-pistes, en passant par les missiles de croisière, les réservoirs supplémentaires, etc.) et ce en fonction de la mission. En ce qui concerne les charges d'armement, il n'y a aucune différence entre le F-22 et le F-29. Signalons au passage la grande variété

PRIX CANON sur les MICRO-ORDINATEURS + 20 logiciels gratuits :

Traitement de texte, Tableur, SGBG, Dessins, Utilitaires, jeux, Educatifs .....

GARANTIE 2 ANS

ATARI STE

520	~~3290~~ F	**2990 F**
1 Mo	~~3490~~ F	**3290 F**
2 Mo	~~4790~~ F	**3990 F**
4 Mo	~~6290~~ F	**4990 F**

MEGA ST

1 Mo	~~4990~~ F	**4790 F**
2 Mo	~~7390~~ F	**6690 F**
4 Mo	~~8990~~ F	**7690 F**

4 Mo (**Ext. à 12**) : **15990 F**

Avec **12 Mo** : **19490 F**

	STE MONO	STE COUL.
520	**4190 F**	**5290 F**
1 Mo	**4490 F**	**5590 F**
2 Mo	**5190 F**	**6290 F**
4 Mo	**6190 F**	**7290 F**

LECTEUR H.D pour ATARI 720 Ko/1,44 Mo/1,70 Mo

Toute la compatibilité de votre lecteur 720 Ko + la puissance de la SUPER HAUTE DENSITE

Interne : **1150 F**/Externe : **1450 F**

MEGASCREEN + Carte Haute-Résolution COULEUR/MONOCHROME

pour bus de MEGA ST et écran multisync.
Multi-résolution totalement paramétrable, jusqu' à **832x624.**
Carte seule : **1800 F**
Avec monit. multisync **1024x768**
Monochrome : **4290 F**
Couleur : **6290 F**

DISQUE DUR

Interface, cable et logiciel inclus

30 Mo	: **3890 F**
49 Mo SCSI	: **5190 F**
84 Mo SCSI	: **6490 F**

KIT SCSI EURTEC

Boitier	: **690 F**
Cable DMA	: **290 F**
Cable SCSI	: **290 F**
Alimentation 50W	: **590 F**
Interface SCSI + Soft	: **890 F**
Disque-Dur 32 Mo	: **2990 F**
Disque-Dur 49 Mo	: **3990 F**
Disque-Dur 84 Mo	: **4990 F**

la V.P.C SYMPA

EUROMATIQUE TECHNOLOGIE

BP. 01 33032 BORDEAUX
Tél. 56.92.03.02
S.A.V. 56.91.25.20

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS

STATION DE TRAVAIL sur ATARI MEGA TOWER

La gamme des MEGAs TOWERs vous offre une grande capacité d'intégration (3 lecteurs, 2 disques durs et diverses cartes, comme Spectre, ATonce, carte accélératrice, etc...) pour un très faible encombrement (peut être posée verticalement sous votre bureau, ou horizontalement, sans ses pieds, sous votre moniteur).

Configuration standard :
RAM 4 Mo, moniteur SM 124, 2 lecteurs, 720 Ko, .720/1,44/1,70 Mo, clavier, souris, logiciels.

MEGA TOWER 4E : **11990 F**
avec Disque Dur SCSI **49 Mo**
+ alim. 200 W ventilé : **16990 F**

MEGA TOWER 4M
8/16 MHz, 32 Ko cache

2 fois plus puissant pour : **14990 F**
avec Disque Dur SCSI **49 Mo**
+ alim. 200 W ventilée : **20490 F**
Version **85 Mo** SCSI : **21330 F**

LES INTROUVABLES !!! LOGICIELS IMPORTS

Doc et Soft en langue étrangère

TURBO C 2.03	: **1290 F**
TURBO C + Ass. + Deb.	: **1990 F**
M-PASCAL (compatible Turbo-Pascal)	: **1390 F**
NEXTsystème	: **580 F**
MEGAPAINT 2	: **2490 F**
CRANACH	: **1880 F**
PLATINEN-LAYOUT	: **1490 F**
PLATINEN-LAYOU PRO.	: **3790 F**

Autres, sur demande.
(sur commande)

VOTRE COMMANDE

Sur papier libre et réglement joint.
Port et emballage : Logiciels **35 F**, Accessoires **50 F**, Machines **120 F**.
Prix pour collectivités, assoc., club...

Tous nos prix sont T.T.C

Catalogue contre 2 timbres à 2,30 F
Offre valable dans la limite des stocks disponible.

EXTENSIONS MEMOIRES 1 - 2 - 2,5 - 4 Mo

Technologie **SIMMs** (barrettes) pour **STF** & **MEGA ST**
Carte seule, 2 à 4 Mo : **700 F**
Kit pour notre carte et pour **STE**

Ext. à 1 Mo SIMM	: **500 F**
Ext. à 2 Mo SIMM	: **1100 F**
Ext. à 4 Mo SIMM	: **2200 F**

Kit 512 Ko pour STF : **650 F**
Guide de montage inclus

Carte MULTISYNC pour SM 124 ATARI

Les 3 résolutions sur votre moniteur monochrome pour seulement **790 F**
Spécifier la date, au dos du moniteur.

Carte OVERSCAN

Enfin, le plein écran disponible pour STF et MEGA ST.
Résolution suivant les moniteurs
Monochrome, jusqu'à **752x480**
Couleur, jusqu'à **816x280**
au prix incroyable de : **790 F**

Emulateur PC AT 286 ATonce Version 3.0

pour **STF/STE/MEGA ST**
Indice Norton de **6,7.**
Accessoire **HYPERSWITCH**, jusqu'à 8 applications GEM ou PC par simple appel de touches : **2890 F**
Jusqu'à **752x480** en mono. et **816x280** en coul. avec Overscan
Adaptateur pour STE et MEGA ST inclus. (facile, sans soudure)

DIGITALISEURS AUDIOS

Une gamme complète (soft inclus)

8 Bit A/D mono	: **320 F**
8 Bit A/D-D/A sortie qualité HIFI	: **790 F**
8 Bit STEREO	: N.C.
16 Bit (qualité laser)	: **3490 F**

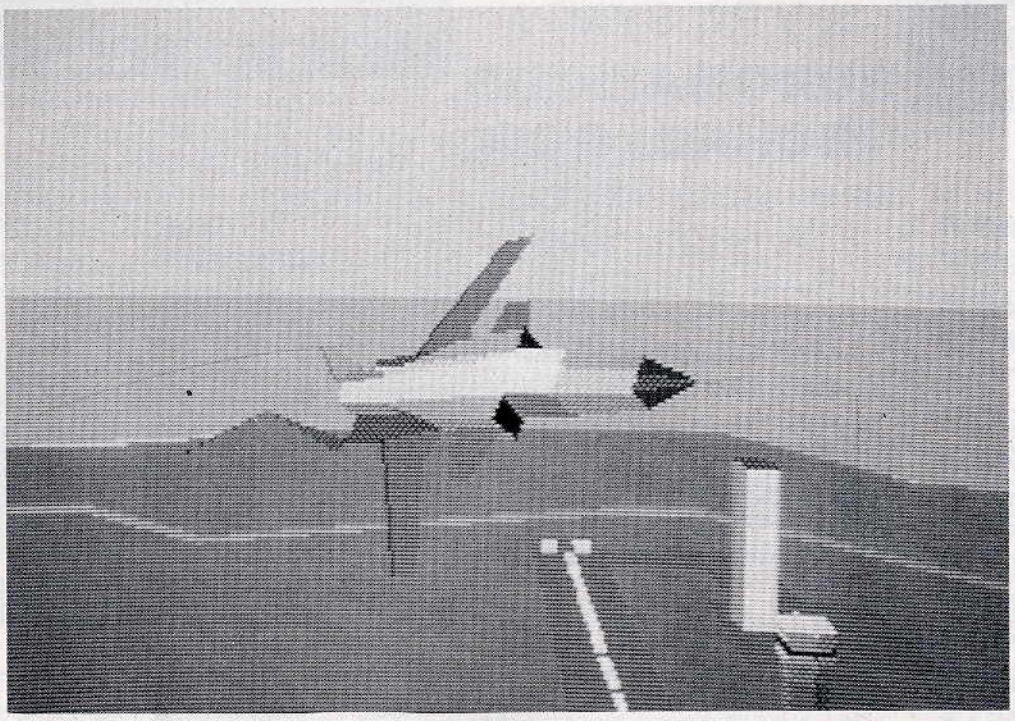
Compatible ATARI et AMIGA.

Pour SPECTRE

Logiciels et docs en Allemand

Drivers pour Matricielles	: **1490 F**
Drivers DeskJet/LaserJet	: **1890 F**
Driver SLM 804 ATARI	: **790 F**
T-Script, Interp. PostScript	: **1990 F**
S-Talk, émulateur Apple Talk	: **2290 F**

Toutes les marques cités sont des marques déposés.



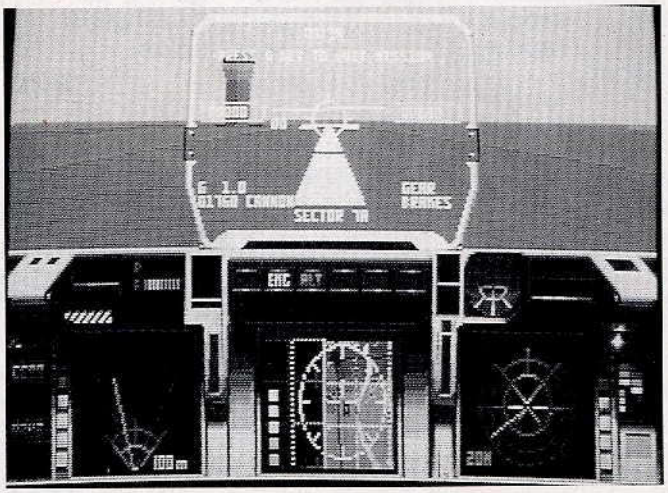
F-29: survol de la piste par un avion de combat.

de missiles anti-aériens (5 types, dont un curieux «Backwinder» qui permet de tirer derrière l'avion??). Les missions diffèrent suivant les théâtres d'opérations. C'est ainsi que l'on trouvera principalement des missions d'attaque au sol (usines, véhicules, missiles anti-aériens, aérodromes) dans les scénarios Europe et Moyen-Orient, et des attaques de navires (croiseurs, porte-avions, péniches de débarquement) dans le Pacifique.

Décollage

F-29 place l'avion en bout de piste sur le théâtre d'opérations et l'aérodrome choisi. Le cockpit est bien représenté, le graphisme fin, aux couleurs bien choisies, est agréable à regarder. La moitié supérieure de l'écran est occupée par le viseur tête-haute (HUD) qui affiche en transparence divers paramètres de vol et de combat. La partie basse de l'écran dispose de 3 écrans cathodiques multifonctions permettant d'afficher divers modes du radar, une carte, un schéma des charges disponibles, etc. Plusieurs voyants et indicateurs signalent l'état du train d'atterrissage, des volets, des freins et de la poussée des moteurs. Une rangée d'avertisseurs lumineux permet d'indiquer, suite à un combat, les avaries éventuelles.

Le décollage s'effectue rapidement. Réacteur lancé au maximum, l'avion décolle très (trop) facilement. Sitôt décollé, il faut impérativement penser à rentrer le train, sous peine de l'endommager irrémédiablement.



F-29: poste de pilotage.

En vol

F-29 est de loin le simulateur de vol possédant l'animation la plus rapide et la plus fluide jamais réalisée. Les décors s'enchaînent sans saccades et seul un léger ralentissement se fait sentir dans les scènes les plus complexes. L'avion est très simple à manier au joystick et répond bien aux sollicitations. Les modes de visualisation sont relativement nombreux: vue sur les 4 axes, depuis l'extérieur de l'avion (à l'avant ou à l'arrière de l'appareil, ou selon une direction nord ou sud pointé sur l'avion) et vue satellite. Il est possible de zoomer pour les perspectives extérieures. Regrettons l'absence de vue circulaire permettant de pivoter autour de l'avion (cf. Falcon).

Les mécanismes de vol sont réellement simplifiés: pas de perte de vitesse ou d'accélération en chandelle ou en piqué, pas de freinage lors d'un virage. Les concepteurs ont choisi la simplicité et la prise en main immédiate plutôt que la réalité de simulation. De même, les données affichées par le simulateur tête haute sont trop succinctes et obligent ainsi à regarder souvent les autres instruments. Enfin, les appareils disposent d'un mode «stealth» (discret) qui permet, à faible vitesse, de les rendre quasiment inrepérables sur les radars adverses. En contrepartie, ce mode interdit l'usage du radar de bord.

Graphismes 3D

F-29 propose des paysages 3D d'une grande finesse, surtout en ce qui concerne les constructions: bâtiments, aérodromes, sites de missiles, croiseurs, porte-avions, blindés, etc. Les paysages sont également assez réussis mais peu variés, ce qui provoque un effet de vide. On signalera des bancs de nuages du plus bel effet au-dessus du Pacifique. Soulignons toutefois que le programme calcule très mal la distance entre l'avion et l'obstacle le plus proche. En effet, une collision entre le jet et un bâtiment survolé pourtant d'assez loin, est chose courante et très agaçante à la longue.

Combat aérien

C'est assurément le point faible du logiciel. *F-29* simule des appareils adverses au graphisme très précis qui ressemblent à des Migs 29. Ces avions sont simples à repérer au radar et volent le plus souvent en forma-

F-19: présentation du jeu à l'écran.

tion de 3 à 6 appareils, ce qui est loin de faciliter les combats. Les missiles adverses sont souvent mortels et il est très difficile, voire impossible, de rester dans la queue d'un appareil pour l'abattre. Autre reproche, le tir au canon demande de nombreux coups au but pour éliminer un antagoniste. De ce fait, la seule tactique valable est d'abattre au missile à longue ou à moyenne portée, le plus d'adversaires, en espérant s'être débarrassé de tous les Migs avant le contact rapproché.

Attaque au sol

F-29 n'utilise que des missiles spécialisés pour l'attaque des objectifs au sol, ce qui permet de les détruire rapidement. Des missiles sont disponibles pour l'attaque d'aérodromes, de cibles mouvantes (tanks) de grande taille (bâtiments, navires, etc...). Le reproche serait ici, à l'opposé de celui du combat aérien, qu'il est trop facile de détruire les cibles proposées.

Atterrissage

Rien à redire sur ce point, si ce n'est l'atterrissage trop aisé. L'appareil peut se poser à faible vitesse sans craindre le décrochage, ce qui facilite la manoeuvre au détriment de la fidélité de simulation. Autre forme d'atterrissage, l'éjection est parfois nécessaire si les avaries infligées à l'appareil sont trop importantes. *F-29* permet de voir l'appareil endommagé, piquer vers le sol alors que le pilote, suspendu à son parachute, descend lentement.

Conclusion

F-29 remporte la palme pour ses graphismes somptueux et la rapidité de ses animations. Il est toutefois loin d'être parfait lors des combats et carrément irréaliste en ce qui concerne la mécanique de vol. Le logiciel est de plus affligé de bugs impardonnables, tel que le manque de précision lors des collisions ou plus grave encore, des plantages irrémédiables du programme (blocage complet) au bout d'un certain temps. *F-29* s'adresse plus au joueur d'arcade intéressé par les combats de jets, qu'à l'amateur de simulation aérienne.

F-19

F-19 simule le nouveau chasseur-bombardier «Furtif» (pratiquement invisible au radar) de l'US Air Force. Le logiciel initial étant sorti avant l'annonce officielle de cet avion par le gouvernement américain, les données techniques (souvent gardées secrètes) restent des estimations. De même, le nom (F19) n'est pas celui officiellement divulgué

avec mathex

COMPATIBLE STE

optimalisez vos chances

CADET ET JUNIOR, de la 6ème à la 3ème

Mathex n'est pas un simple recueil d'exercices.

Grâce à sa faculté de gestion des résultats, il s'adapte aux capacités de chacun, et permet à l'utilisateur de retrouver les bases qui lui manquent.
A l'inverse, il développe les prédispositions latentes.

En cas d'erreur, il se fait guide et conseiller.
Il aborde dans chaque disquette un nombre conséquent de thèmes judicieusement sélectionnés.

Mathex est de présentation gaie et colorée.
Le professeur, jamais en colère, encourage son élève avec bienveillance.

Pratiquement inépuisable, doté d'un système de tirage aléatoire des valeurs, Mathex reste le partenaire idéal pour un entraînement efficace et régulier

E. LUD Collection

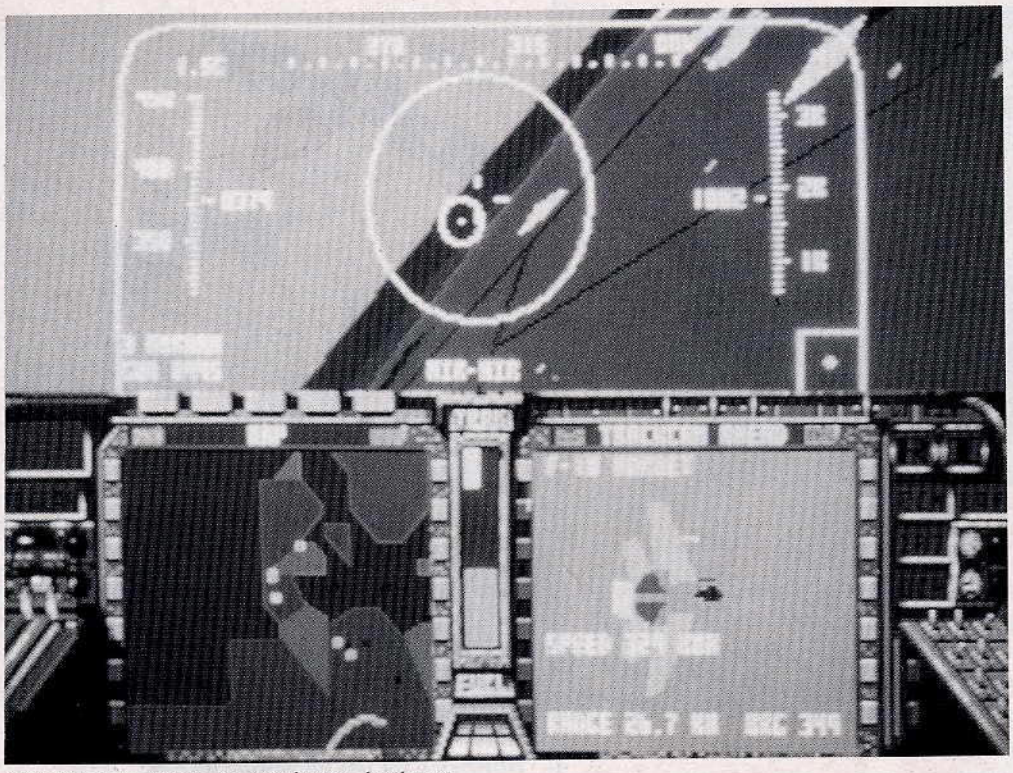
disponible revendeurs et fnac

Je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur Mathex

V.T.A. - E.LUD - 69440 TALUYERS

Nom/Prénom .....
Adresse .....
.....

– Système de gestion automatique de la difficulté – Module d'aide – Système de tirages aléatoire des valeurs.



F-19: manœuvre aérienne à partir du poste de pilotage.

par l'US Air Force (F117). Toutefois, dans un souci louable d'exactitude, MicroProse a légèrement modifié le logiciel dans sa version (Atari), qui permet à présent de simuler soit la version *F-19* initialement proposée, soit la version F117. En fait, seule l'apparence extérieure de l'appareil est modifiée, de manière à représenter de façon plus exacte le F117.

Etant donné les caractéristiques pour le moins spéciales de cet appareil (pas beaucoup de puissance moteur, mauvaise maniabilité, mais surtout quasi-indétectabilité lors de vols à basse altitude), les missions consistent la plupart du temps à détruire des objectifs stratégiques, fortement défendus, sans se faire détecter.

Présentation

F-19 est présenté dans une grande boîte cartonnée, contenant, outre les trois disquettes du logiciel, un gros manuel de 190 pages doté d'un mode d'emploi des commandes de vol, des techniques et tactiques d'attaques et d'un briefing des différentes missions d'une explication détaillée des divers missiles et armements disponibles, ainsi que les caractéristiques des avions, radars et missiles ennemis. Le manuel est en français, bien traduit et agréablement présenté. La boîte contient également un cache clavier cartonné proposant toutes les touches utilisées lors des missions, un supplément technique pour les versions 16 bits et 4 cartes colorées dessinant les théâtres d'opérations.

Mise en route

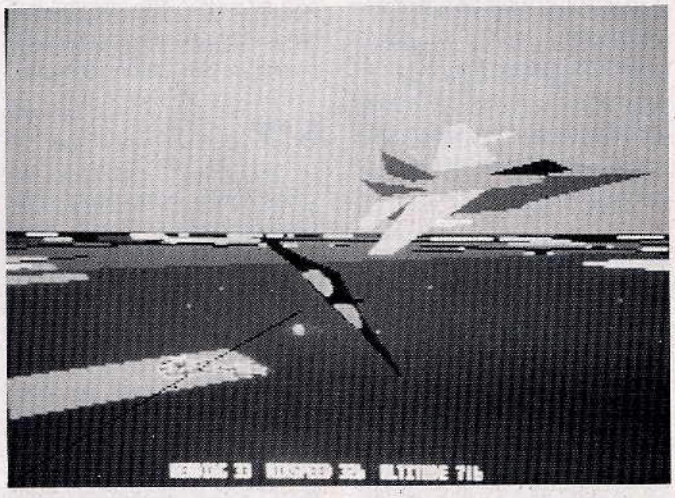
Après le chargement initial, il est nécessaire d'enregistrer un nouveau pilote ou d'en choisir un disponible dans le fichier existant. Il faut ensuite sélectionner le théâtre d'opérations (par degré de difficulté): Lybie, Golfe Persique, Cap Nord (troisième guerre mondiale dans la Mer Baltique) et Europe Centrale (troisième guerre mondiale en Allemagne). Il faut ensuite choisir le niveau de conflit actuel, qui détermine la préparation de l'ennemi et la difficulté de la mission: guerre froide, limitée ou conventionnelle. Le choix du type de mission est alors requis: missions Air-Air d'attaque au sol ou d'entraînement. Enfin, on choisira le niveau d'entraînement des adversaires (bleus, réguliers, vétérans, élite) et le réalisme de la phase d'atterrissage (pas de crash, atterrissage facile ou réaliste).

Il est alors possible d'effectuer un briefing complet de la mission: visualisation de la carte, du plan de vol, des objectifs et des menaces, etc. Avant de décoller, il faut encore sélectionner l'armement le plus approprié parmi la gamme existante, tels que les missiles air-air radar ou infrarouge, les bombes guidées ou conventionnelles, les réservoirs, les missiles air-sol, les anti-navires, les anti-pistes, ou encore les caméras et réservoirs supplémentaires.

Décollage

Suivant la mission et le théâtre d'opérations, l'avion doit décoller d'une base terrestre alliée ou d'un porte-avions américain naviguant à proximité de la zone d'opérations.

Le cockpit est relativement complet. Il comporte 2 afficheurs vidéo dans le bas de l'écran pouvant offrir, au choix du pilote, une multitude d'informations: vue satellite, cible visée, armement, navigation, avaries, etc. La partie supérieure de l'écran comporte le traditionnel afficheur tête-haute (HUD) présentant le cap, la vitesse, l'altitude, les indicateurs d'armement et le réticule de visée. Enfin, un des instruments les plus utiles est situé entre les deux afficheurs: un témoin de menace radar indique le facteur de repérage de l'avion (plus l'appareil vole vite, haut ou en zig-zag,



F-19: combat aérien.

plus il est repérable) et la puissance des radars ennemis essayant de vous repérer. Si les deux indicateurs se rejoignent, votre avion est alors détecté, vulnérable ainsi aux chasseurs et aux missiles ennemis.

En vol

F-19 propose une animation fluide et rapide. L'appareil répond aux sollicitations du joystick et l'apprentissage du vol est aisé. Sur le plan des modes de visualisation, *F-19* est assez particulier. Il n'y a pas de vue sur les cotés de l'appareil ou vers l'arrière (ce qui peut être gênant dans les combats), mais beaucoup de vues extérieures: depuis l'arrière de l'avion, sur le coté, en direction de la cible visée, ce qui permet par exemple de voir votre engin survoler l'escadron de blindés que vous êtes en train de bombarder, comme si vous étiez dans un de ces véhicules! Enfin, *F-19* dispose d'une vue arrière qui suit toutes les manoeuvres de votre appareil. On a vraiment l'impression de suivre un avion depuis un autre. Bien sûr, il est possible de zoomer sur la plupart des vues extérieures. Signalons enfin que le vol en rase-mottes est conseillé pour éviter de se faire repérer, mais est rendu difficile par des turbulences qui secouent l'appareil en tout sens.

Graphismes 3D

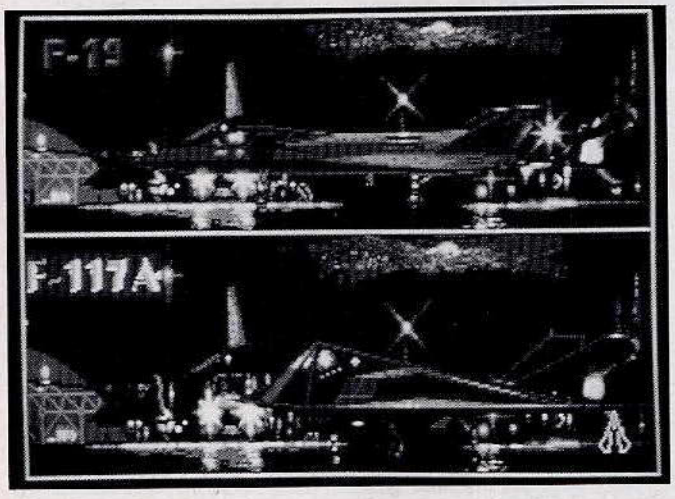
Rien à dire sur ce plan, les objets affichés sont finement détaillés et surtout très nombreux. Le survol de zones industrielles à basse altitude révèle un luxe de détails: routes, villes, divers ponts, rivières, collines, montagnes,bateaux, véhicules, batteries de missiles, radars, pistes et hangars, dépôts de fuel, etc. Suivant le théâtre d'opérations, les détails géographiques différent: plaines désertiques de Lybie, massifs arides d'Iran, étendues glacées du Cap Nord et plaines verdoyantes d'Europe Centrale.

Combat aérien

La plupart des combats aériens s'effectuent aux tirs de missiles, donc à longue distance. Il est plus rare qu'un avion ennemi s'approche assez près pour un combat au canon. De toute façon, les appareils ennemis en effectuant des cercles, manœuvrent suffisamment lentement, ce qui permet de les abattre plus facilement. Attention toutefois aux avions alliés (F18) ou civils (B737) qui volent dans les zones d'opérations. Dans ce cas, une identification visuelle est souvent nécessaire.

Attaque au sol

Un des points forts du logiciel qui est mis en exergue grâce à la multitude de cibles et d'arme-



F-19: choix de l'avion de combat.

• Conçu pour être un stage d'orthographe, **ORTHOGUS** se présente en deux tomes.

Chaque tome contient six cours différents.

• Tome I: Enseigne les règles de grammaire à partir des Cours Élémentaires.

• Tome II: Enseigne différentes confusions grammaticales, se, ses, ont, voit, et, peu, etc.

-- Le choix s'effectue avec la BARRE D'ESPACEMENT --

- A - LES CLASSES DE MOTS	DISQUE 1
- B - L'ADJECTIF	DISQUE 1
- C - LES PARTICIPES PASSES (1)	DISQUE 1
- D - LES PARTICIPES PASSES (2)	DISQUE 1
- E - LE PLURIEL DES NOMS	DISQUE 1
- F - L'ACCORD SUJET VERBE	DISQUE 1
- G - PARTICIPE ET ADJECTIF	DISQUE 2
- H - CONFUSIONS FORMES DU VERBE	DISQUE 2
- I - TOUT ET MEME	DISQUE 2
- J - CAS D'HOMOPHONIES (CE..)	DISQUE 2
- K - CAS D'HOMOPHONIES (ON..)	DISQUE 2
- L - CAS D'HOMOPHONIES (OU..)	DISQUE 2

Chaque cours aborde différents thèmes:

PLAN DU COURS D

LES PARTICIPES PASSES (2)

TOTAL : 340 POINTS

* PAGE 4 REVISION des 4 règles précédentes
  EXERCICE TYPE 6 > ..... 100 POINTS
* PAGE 5 Participe passé de FAIRE
  EXERCICE TYPE 3 > ..... 75 POINTS
* PAGE 6 Cas de la forme passive
  EXERCICE TYPE 3 > ..... 75 POINTS
* PAGE 7 Cas de la forme pronominale
  EXERCICE TYPE 3 > ..... 90 POINTS

Collection **E. LUD** disponible Fnac et revendeurs

Je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur **ORTHOGUS.**

V.T.A. - E. LUD
TALUYERS - 69440 MORNANT

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

F–19: hélicoptère de secours pour les pilotes abattus pendant un combat aérien.

ment disponibles. Signalons le réalisme des panaches de fumée s'échappant des objectifs détruits.

Atterrissage

L'aterrissage est aAssez facile, que ce soit sur piste ou sur porte-avions. Dans ce dernier cas, il convient de bien viser le pont. Pour les débutants, le mode «No crash» permet de se poser sans aucune difficulté.

Conclusion

F-19 est un bon compromis entre le réalisme de la simulation et le plaisir du jeu d'action.

Falcon Mission Disk 2

Nous avons déjà testé *Falcon* dans le numéro 1 d'**Atari Magazine**, et le Falcon Mission Disk 1 dans le numéro 6. On vous renvoie donc à ces articles pour plus de précisions sur le logiciel et ses caractéristiques.

La disquette *Falcon Mission Disk 2* étant disponible depuis peu, il nous a paru utile de l'inclure dans ce test, de façon plus succincte évidemment.

Présentation

Il est nécessaire d'avoir les disquettes initiales de Falcon pour la *Mission Disk 2*. Toutefois, le logiciel fonctionne sans se servir de la *Mission Disk 1*.

Première surprise, si l'avion simulé est toujours un F16, c'est à présent de la version «C» dont il s'agit (comme dans F16 Combat Pilot). Rappelons que la version F16C dispose d'un radar plus puissant permettant la détection des ennemis à une distance plus grande et surtout le tir de missiles guidés par radar. Celui-ci s'effectue à une distance plus longue qu'avec les missiles classiques à guidage infra-rouge Sidewinder.

Mise en route

Les menus initiaux sont semblables à ceux des disquettes initiales de Falcon. On retrouve le choix du grade, des missions et de l'armement. Celui-ci est quelque peu modifié: les missiles AMRAAM AIM120 à guidage radar actif font leur apparition et permettent de tirer sur un «target» hostile, et ce à une distance de 20 milles nautiques, ce qui permet d'éliminer les ennemis sans risques. Autre nouvel armement, le missile anti-radar AGM88 HARM qui peut être tiré (mode air-sol) contre une batterie de SAM, sans s'en approcher dangereusement.

Les missions disponibles ont également changé. En effet, un nouveau terrain de manœuvres est proposé, équipé d'usines, de voies ferrées, d'une gare de triage, de raffineries, etc. Sur le plan géographique, on survole des forêts, un lac comportant un petit temple chinois sur une île, des rivières et des collines.

L'ensemble des missions peut être considéré comme une campagne globale, nécessitant la destruction du maximum de forces ennemies (terrestres et aériennes) pour l'emporter. Des blindés amis et ennemis convergent peu à peu vers le centre de la carte, où se situe le QG allié. A vous d'intercepter la progression des forces ennemies et de détruire leur industrie. Un mode spécial de visualisation indique le nombre de tanks alliés et antagonistes présents dans chaque zone.

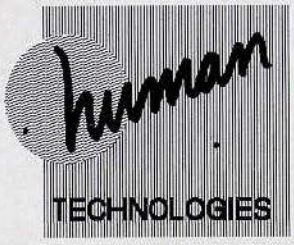
Décollage

Au point de vue du cockpit et des procédures de décollage, il n'y a pas de différence avec les disquettes précédentes. Signalons toutefois la correction d'un bug affligeant aussi bien Falcon que le *Mission Disk 1*, à savoir qu'en mode visualisation plein écran (touche '['), le viseur tête-haute affichait au mauvais endroit le réticule de visée et les indicateurs de tirs. Tout fonctionne correctement dans la *Mission Disk 2*.

ULTIMA

5 Bd Voltaire 75011 PARIS
72-74 rue de Paris 59800 LILLE
35 rue du Taur 31000 TOULOUSE

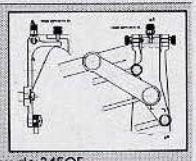
en collaboration avec



OFFRE SPECIAL FORUM ATARI 90

OFFRE N°1

ZZ-2D
le célèbre logiciel de D.A.O. professionnel sur Atari ST



1995 F
au lieu de 3450F
Quantité limitée

OFFRE N°2

ZZ-SCREEN MP19

grand écran 19" monochrome haute résolution (1260x960) + carte pour Méga ST au prix fantastique de

15900 F
au lieu de 23660F

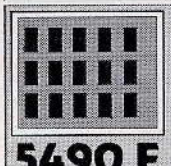
Ultima présent au forum Atari

OFFRE N°4

Le must des outils de développement enfin édité en France

- **Devpack (VF)**
- **Hisoft Basic (VF)**
- **Lattice C**

OFFRE N°5



C32/256
256 couleurs sur votre Multisync.

carte 256 c parmis 262000 pour Méga ST

5490 F

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:
Signature:

Article(s) commandé(s):

Prix:
Port: +14OF
Prix total:

Paiement par Chèque ou CB

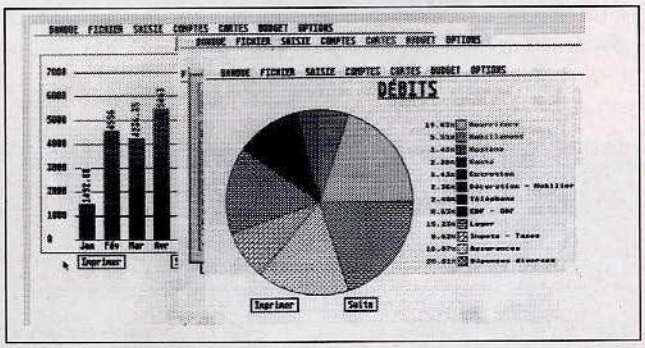
Quantités limitées
offres valables du 01/10/90 au 31/10/90 atari10

GESTION DE BUDGET PERSONNEL

Nouveau pour votre ATARI ST, gérez simplement et avec fiabilité votre comptabilité personnelle. G.B.P. fonctionne sur toute la gamme ST (ST, STE...), en monochrome ou en couleur avec ou sans disque dur.

Quelques caractéristiques :

- Gère jusqu'à 10 comptes (banque, épargne, caisse...).
- Ventilation des dépenses et des recettes dans 20 postes de budget.
- Autorise l'utilisation de 10 CB à débits immédiats ou différés.
- 3 types de saisies : Saisie interne vous permettant d'effectuer un transfert entre deux de vos comptes. Saisie monoposte. Saisie multi-postes (pour saisir une note de supermarché par exemple).
- Fonctions POINTER, TRIER, SUPPRIMER,
- **Gère les prélèvements automatiques** (Crédits, Abonnements...)
- Cloture annuelle
- Extraits de comptes entre dates, bilan.
- Position de comptes
- Liste de chèques entre dates
- Recherche d'opérations particulières avec de nombreux critères définissables (dates, montants, libellés)
- Liste d'opérations par postes de budget.
- Bilan des opérations différées.
- Bilans annuel et mensuel **avec interprétation graphique (camemberts).**
- **Bilan annuel par poste ou par mois avec histogrammes.**
- Sorties sur écran et imprimante. Fonctions FORMATER, COPIER, gestion des couleurs. Livré avec un manuel très détaillé de 40 pages.
- Commandes par menus déroulants ou touches clavier.



BON DE COMMANDE à retourner à
MICROLOGIC - B.P. 18 - 91211 DRAVEIL CEDEX
par téléphone : (1) 69.21.61.65 / par Minitel (1) 69.24.49.08

Nom :.....Prénom :.....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....

❑ Je commande la Gestion de Budget Personnel V. 2.1, au prix de 320 Frs. (port compris)

❑ Je vous retourne une ancienne version de G.B.P. et vous commande la version 2.1, au prix de 50 Frs. (p.c.)

Je chosis de régler par :

Expire

❑ CHEQUE ❑ CARTES BANCAIRES N°.....FIN .....

Signature

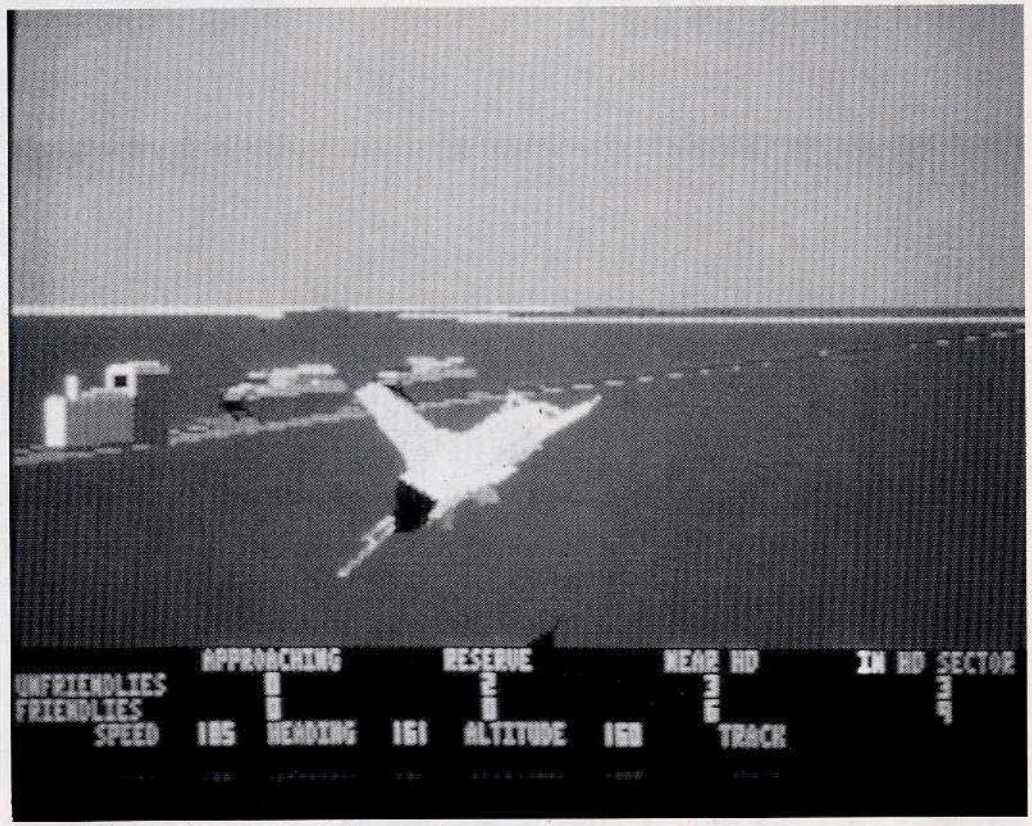
❑ MANDAT ❑ CONTRE RBT (+35 Frs)

En vol

L'animation est légèrement plus lente que sur les versions précédentes, mais de façon à peine visible.

Combat aérien

Ceci reste le point fort de la gamme *Falcon*. Le *Mission Disk 2* propose 3 sortes d'ennemis: le Mig-21 (comme dans le Falcon initial, mais les pilotes ennemis sont apparemment plus doués), le Mig-27 d'attaque au sol (peu manoeuvrable) et l'hélicoptère d'assaut Mi-24, à abattre avant qu'il ne s'attaque aux blindés alliés! Rappelons que l'emploi des missiles AMRAAM guidés par radar, facilitent l'interception à distance. Attention toutefois aux nouvelles tactiques de l'ennemi. En effet, il n'est pas rare qu'un groupe de chasseurs bombardiers Mig-27 volant en rase-mottes, soit escorté à haute altitude par un Mig-21 qui aura tôt fait de fondre sur vous lors de l'interception de ceux-ci! L'usage du radar et une surveillance visuelle des alentours sont plus que jamais nécessaires.



Falcon: attaque anti-char.

Attaque au sol

Il n'existe pas vraiment de grands changements à ce niveau là, si ce n'est la nécessité de distinguer les blindés ennemis des forces alliées.

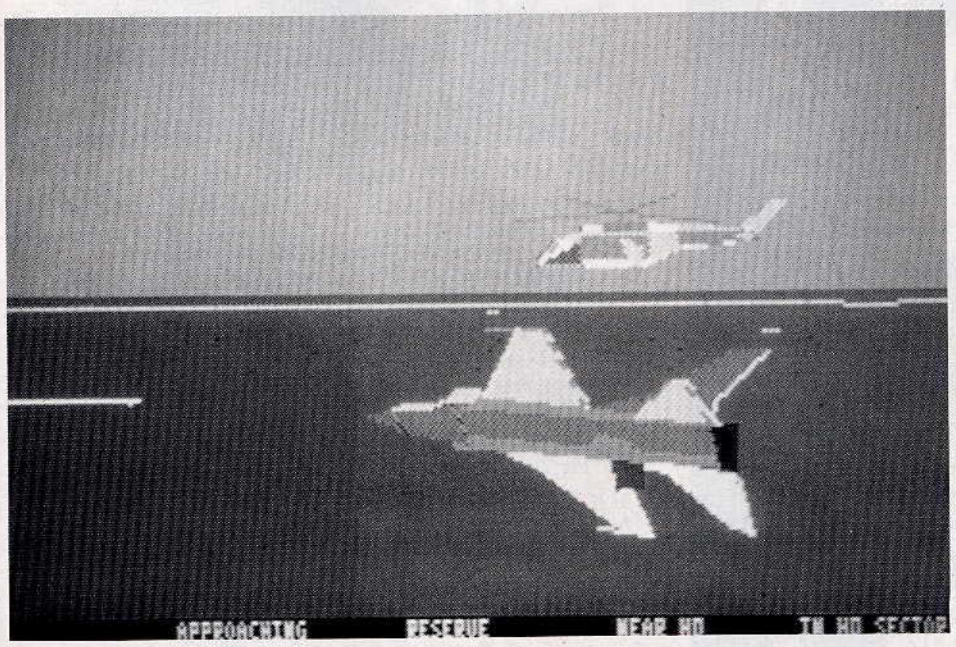
Conclusion

Falcon Mission Disk 2 améliore encore les déjà larges possibilités de la gamme Falcon, même s'il faut regretter un très léger ralentissement de l'animation et un peu moins de nouveautés que dans la première disquette de missions. *Falcon* reste tout de même incomparable dans le domaine de la fidélité de simulation et du combat aérien.

Bientôt sur vos écrans

La vague de simulateurs qui déferle sur vos écrans n'est pas terminée. On annonce en effet *Flight of the intruder*, déjà disponible sur PC, réalisé par les auteurs de Falcon et qui pousse la simulation beaucoup plus loin. Le logiciel feint, aux commandes de chasseurs F4 Phantom II et de chasseurs bombardiers A6 Intruder, des missions au dessus du Nord-Vietnam durant la guerre. Il est possible de commander une escadrille entière de chasseurs et de bombardiers, ce qui forme une campagne complète. certainement un des prochains hits.

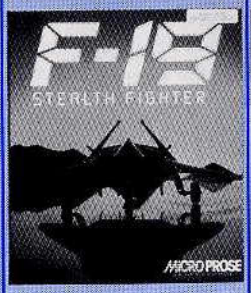
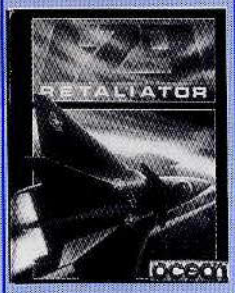
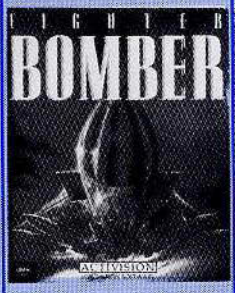
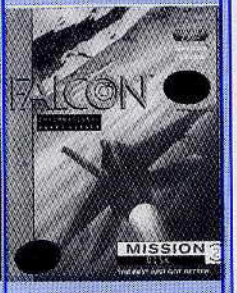
Christophe Bonnet



Falcon reste incomparable quant à la fidélité de simulation.

Tableau comparatif des simulateurs de vol

Ce tableau synthétise les informations données dans les pages précédentes. Comme tous les tests comparatifs, celui-ci reste subjectif. L'auteur a principalement tenu compte du réalisme de la simulation dans le calcul de la note globale, ce qui explique par exemple, la note passable de F29 Retaliator.

	F19 Stealth Fight.	F29 Retaliator	Bomber	Falcon MD2
Présentation	*****	***	****	****
Réalisme du vol	****	**	****	*****
Animation	****	*****	***	****
Poste de pilotage	****	***	***	*****
Variété des scénarios	*****	****	****	****
Combats aériens	***	**	**	*****
Attaque au sol	*****	***	****	*****
Note globale	*****	***	****	*****
Classement	2ème	4ème	3ème	1er
Programmeurs	Microprose	Digital Image Design	Vektor Graphix	Spectrum Holobyte
Editeur	Microprose	Ocean	Activision	Mirrorsoft
Importateur	Ubi Soft	SFMI	Ubi Soft	Ubi Soft
Langue manuel	Français	Français	Français	Français
Carte papier des pays	Oui	Non	Non	Non
Fiche commandes clavier	Oui	Non	Oui	Non
Prix	300 F	250 F	350 F	200 F
				

FISH-EYE 3D (2ème partie)
On est tous des dieux

L'épopée tridimentionnelle et curviligne, entamée le mois dernier, continue et devient grandiose puisque, cette fois, nous allons créer des univers!...

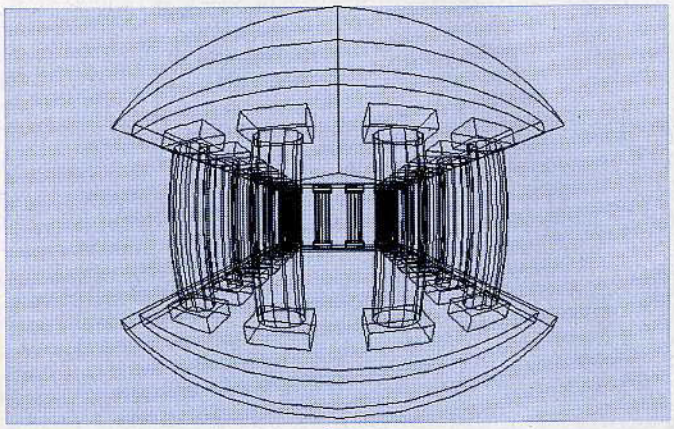
Si vous avez raté l'épisode précédent, paru dans le numéro d'**Atari Magazine** du mois dernier, il vaudrait mieux vous y reporter. Si vous avez voulu faire des économies, c'est raté! Le présent listing va en effet s'ajouter au premier pour lui adjoindre de nouvelles fonctions. La dernière fois, nous avons étudié les bases de la perspective, créé une interface utilisateur simple mais efficace et surtout étudié le calcul et l'affichage d'un volume en perspective dite «sphérique» ou «curviligne», c'est-à-dire se présentant comme une photographie prise avec un appareil doté d'un objectif hémisphérique ou «fish-eye». Mais l'univers affiché est resté limité à un simple cube, ce qui simplifiait le premier listing et permettait une expérimentation rapide et démonstrative des possibilités de déplacement et de variation de la perspective. Ce mois-ci, nous allons plus ambitieux, mais avant il va falloir corriger un petit bug, qui fait que le réaffichage de l'interface utilisateur, après chaque recalcul d'image, se fait avec sélection automatique du premier bouton (celui du déplacement latéral sur l'axe des X), au lieu de se faire en laissant sélectionné le dernier bouton manipulé. Ceci est dû à une erreur très simple sur les types de variables, facile à corriger. La dernière ligne de la PROCEDURE interface, qui se présente comme suit:

```
select.bouton(NB|,NB|)
```

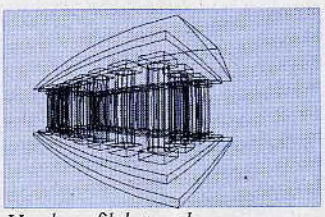
...est à modifier ainsi:

```
select.bouton(NB&,NB&)
```

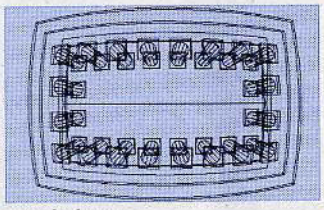
c'est-à-dire en utilisant des entiers sur 2 octets, au lieu d'entiers sur 1 octet.



L'effet FISH-EYE 3D appliqué au temple Grec.



Vue de profil du temple.



Vue de dessus.

On est tous des dieux

Et pas n'importe lesquels: ceux de la création tridimentionnelle! A cet article sont jointes des procédures, toujours en *GFA Basic*, que vous pourrez ajouter (par l'option 'MERGE') au listing de la dernière fois, juste à la place de la procédure UNIVERS. Cette dernière contenait à l'origine la lecture et le stockage en mémoire d'informations pour la création d'un cube. Eh bien nous allons effacer toutes ces informations.

Le principe est le suivant: au lieu de lire des coordonnées de points et de segments dans des DATAS, nous allons générer toutes ces valeurs par calcul. Les procédures données ici sont des générateurs d'objets simples, que nous appellerons des «primitives». Ce qui signifie que ces objets sont en fait les plus petits dénominateurs communs d'une infinité d'objets complexes potentiels. Les calculs employés dans ces procédures vont stocker en mémoire des points appartenant à notre univers 3D, en utilisant les paramètres que vous voudrez bien leur passer, ce qui permettra de leur donner différentes tailles, de les placer où vous voudrez et même de les orienter à votre guise. Ainsi par l'utilisation judicieuse de ces primitives, vous pourrez générer des objets très complexes constitués de ces petits morceaux de «legos virtuels». Pourquoi employer une telle méthode? Tout simplement parce que la description d'objets complexes par des DATAS est fastidieuse (et donc difficilement reproductible dans les pages d'un magazine) à plus d'un titre. Avec l'utilisation des primitives, on peut en fait «programmer» l'univers tridimentionnel qu'on va vouloir afficher en FISH-EYE. Cela prend nettement moins de place. Ensuite des DATAS sont parfois incompréhensibles et n'on rien de «parlant», alors qu'une primitive «boîte» laisse deviner qu'on va générer un

parallélépipède rectangle. Enfin et surtout, les DATAS ne serviraient qu'à vous imposer des objets déjà réalisés, alors que le but de ce programme est la création: l'utilisation des primitives est d'une simplicité enfantine, et va donc vous permettre de créer vos univers, la seule et unique limite n'étant plus que celle de votre imagination ou, à la rigueur, celle de la capacité mémoire de votre ST...

Un dieu de la création

L'utilisation d'une primitive se fait comme suit: par appel de la procédure correspondante, en lui passant les paramètres adéquats, qui varient selon le type de primitive.

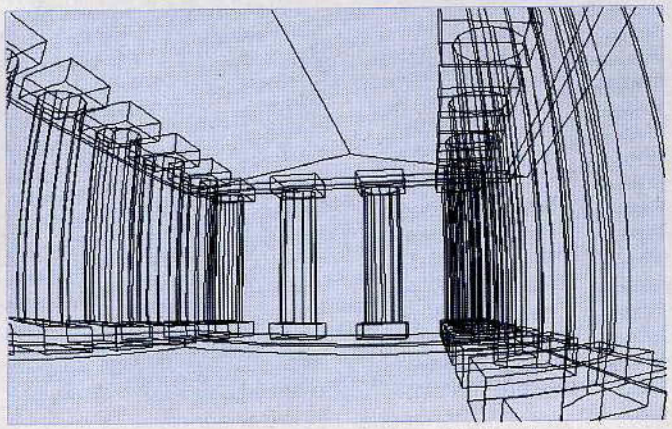
Par exemple la plus simple des primitives est 'segment'. On ne peut lui passer que les coordonnées spatiales des deux extrémités du segment que l'on veut créer.

'Poly' est plus subtil, car il permet de créer un polygone régulier placé en n'importe quel point de l'espace. La position donnée (les paramètres sont X0, Y0 et Z0) est celle du centre du polygone. Tous les paramètres 'long&' et 'haut&' représentent la longueur et la hauteur du polygone et permettent de déformer sa taille en X et en Y. Viennent ensuite l'orientation (on donne 3 angles en degrés pour OX&, OY& et OZ&), et enfin un paramètre très important: le nombre de côtés. Si la valeur donnée pour 'cotes&' est 3, on obtiendra un triangle! On peut bien sûr générer un segment en donnant la valeur 2, mais on peut également créer des cercles réguliers en donnant des valeurs très élevées. 36 sera amplement suffisant, par exemple. Mais attention: plus ces valeurs sont élevées, plus grand sera le nombre de points et de segments générés et donc plus long sera le temps de calcul.

'Boite' permet la création de parallélépipèdes rectangles. Les paramètres sont les mêmes que pour 'poly', sauf qu'il n'y a pas de nombre de côtés à spécifier et qu'un troisième paramètre de taille vient s'ajouter à 'long&' et à 'haut&', à savoir 'prof&', pour la profondeur. 'Boite' sera très utile pour fabriquer, à l'aide de boucles, des escaliers ou des rubiks cube. Ce ne sont que des exemples, il y a une infinité de choses réalisables!

'Prisme' crée des prismes, c'est-à-dire des cylindres dont la section est triangulaire. C'est très pratique pour construire des toits de maison sans trop se fatiguer...

'Tube' est en quelque sorte un croisement entre 'poly' et 'boite': les polygones générés grâce à 'tube' ont une épaisseur. On peut donc l'utiliser pour créer toutes sortes de cylindres. C'est



Les projections réalisées vous entraînerons dans les profondeurs du temple.

JOIN THE TEASERS !

Essayez le 3614 TEASER...

DIGITAL SONG TEASER

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome

Digital Song Teaser est un puissant SoundTracker permettant de composer de superbes musiques à l'aide d'instruments digitalisés ou provenant directement de l'**Amiga**. En effet, il est capable de relire et de jouer les modules du SoundTracker Amiga (après transferts des fichiers au format Gemdos). Ce formidable programme autorise la création avec **4 voies** au lieu de trois, sur **4 octaves** et une restitution à **18,1 KHz**. Les possesseurs de **STE** pourront se régaler en reliant leur ordinateur à une chaîne HIFI... Livré **GRATUITEMENT** avec le logiciel un coupon à renvoyer qui vous permettra d'avoir un crédit de 1 Mo de téléchargement sur le 3614 TEASER. Vous y trouverez des centaines de modules ainsi que de très nombreux sons digitalisés. Faîtes-le écouter à vos voisins, ils vont craquer !!!

PRO-VIDEOTEASER

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome - Nécessite un câble minitel

Version professionnelle du Videoteaser avec toutes les routines ré-écrites en assembleur. Transforme une image 320 x 200 en moins d'une seconde. Toutes les créations graphiques sont désormais possibles. De quoi satisfaire les plus exigeants...

VIDEOTEASER 2.0

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur - Nécessite un câble minitel

Permet la composition de pages videotex graphiques par transformation automatique d'images au format NEO, PI1, PC1, PI3, PC3, TNY, ART, SCO, SC2, DOO, PIC. Editeur graphique incorporé permettant la retouche des images grâce au pixelisateur. Option 1200/4800 bauds.

REPTEASER 2.01

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome - Nécessite un câble minitel et de détection

Le serveur de référence pour s'initier à la télématique. Prêt en une demi-heure. Comprend : journaux cycliques, messagerie sysop, rubrique, bals, téléchargement au protocole Transteaser, maintenance à distance, etc... Fourni avec un mini composeur videotex ainsi qu'un émulateur très complet.

COMPOTEASER

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome - Nécessite un câble minitel

Composeur videotex dynamique sous GEM utilisant un langage interprété. Véritable banc de montage videotex, ce logiciel est utilisé par de nombreux serveurs Transpac. Grâce à ses fonctions de replis de blocs, de créations de procédures et d'inline, il facilite la tâche de l'utilisateur. Autres options inédites : macros, boîtes, cadres, remplissage, effacement alternatif ou symétrique, recherche, 1200/4800 bauds, etc... De plus vos fichiers sont directement exploitables sur PC, le formatage Ms-Dos étant inclus !!!

GRAFTEASER

Du 520 STF/E au Mega ST 4 - Couleur/monochrome - Nécessite un câble minitel

Composeur videotex graphique permettant la réalisation de pages à la souris. Multi-écrans, puissantes fonctions de gestion de blocs, couper-coller, 1200/4800 bauds et compatibilité PC (formateur inclus). **DYNATEASER** vous permettra de dynamiser toutes vos pages videotex à plat à la souris et de sauvegarder le protocole de dynamisation.

Amiga est une marque déposée par Commodore.

BON DE COMMANDE - (A recopier ou à découper)

- ❑ Je commande **DIGITAL SONG TEASER** à.....290 F
- ❑ Je commande REPTEASER 2.01 à..... 190 F
- ❑ Je commande COMPOTEASER à.....290 F
- ❑ Je commande GRAFTEASER & DYNATEASER à.....290 F
- ❑ Je commande VIDEOTEASER 2.0 à.....290 F
- ❑ Je commande PRO-VIDEOTEASER à.....990 F

Joindre à ma commande de logiciel(s) ci-dessus :

- ❑ un câble minitel à..... 100 F
- ❑ un câble de détection de sonnerie à..... 190 F

- ❑ Je joins le chèque de règlement et le port est gratuit
- ❑ Je règlerai ma commande au facteur majorée de 60 F

NOM : _____ Prénom : _____

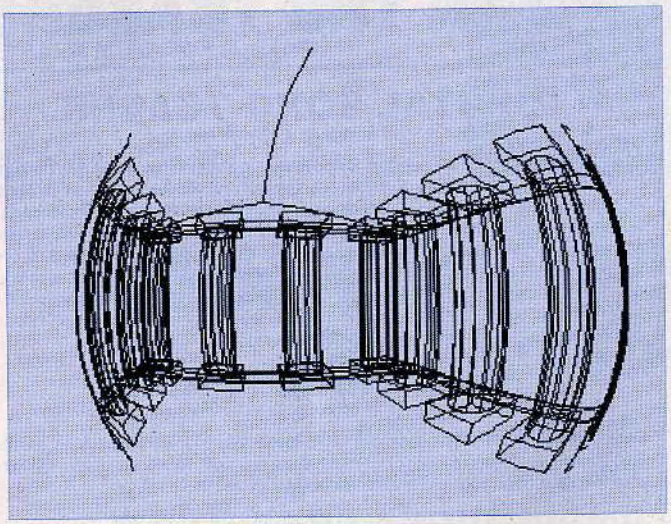
Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Téléphone : _____

Création club Megaland - Tél : (160) 69.65.34.91

A retourner à : FRANCE-TEASER - 22 Grande Rue
92310 SEVRES - Tél : (16.1) 46.26.15.10
Commandes téléphoniques acceptées. Serveur au (16.1) 39.75.75.38



De la vraie 3D comme vous ne l'avez encore jamais vue.

très pratique pour créer des colonnes, des tubes d'armature, des baguettes magiques, des télescopes, des gâteaux d'anniversaire, etc. Les valeurs passées par 'long&', 'haut&' et 'prof&' peuvent aboutir à des choses assez amusantes, puisqu'en fait elle déterminent non seulement la hauteur du cylindre généré, mais également les deux rayons de sa section elliptique. Il faut donc spécifier expressément une valeur identique pour 'long&' et 'prof&' si on veut une colonne de section circulaire. Attention: alors que 'poly' crée des polygones sur le plan X/Y, et donc visibles de face pour l'observateur si aucun angle n'est spécifié pour l'orientation de l'objet, 'tube' crée des colonnes verticales, et dont la section n'est donc pas visible de face, au départ. Mais ceci n'est pas une limitation, puisque vous pouvez orienter les cylindres dès leur création.

'Cone' crée des cônes à nombre de côtés variable! Pour une belle pyramide, par exemple, c'est très facile, en donnant le chiffre 4 pour `'cotes&'`. On peut l'utiliser pour fabriquer de magnifiques diamants de synthèse...

D'autres primitives viendront s'ajouter au fil des mois à cette structure de base, et améliorer la qualité des univers parallèles auxquels nous allons donner le jour.

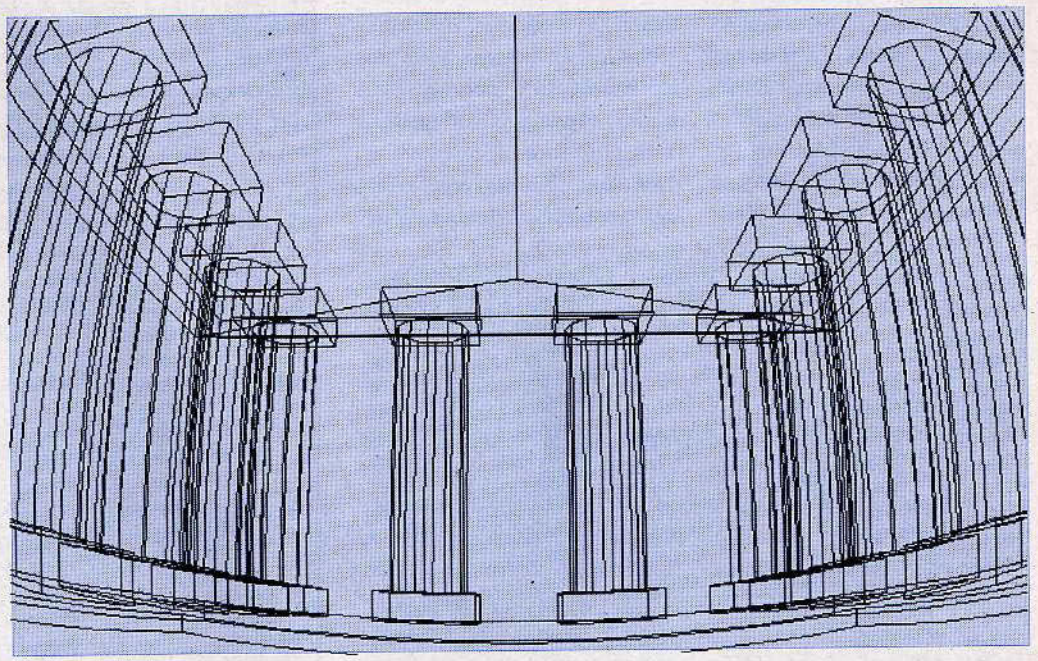
Le temple de la programmation

Il fallait bien faire une petite démonstration des capacités de notre groupe de primitives. A cette occasion, nous vous proposons une réalisation assez simple mais impressionnante: le temple grec. Pour optimiser le travail, nous avons créé une procédure paramétrable, laquelle utilise des primitives en leur passant des paramètres. C'est ce que l'on pourrait appeler une «secondaire», qui n'est autre que la procédure 'colonne'. La création du temple est entièrement contenue dans la procédure 'univers' qui remplace notre petit cube originel en DATAS. FISHEYE 3D n'est pas pourvu d'une interface de création d'objets, et il faudra, par conséquent, les fabriquer en les programmant vous même dans la procédure 'univers' et en exécutant le programme. C'est une méthode qui peut sembler moins conviviale que celle des outils de 3D du commerce, mais elle réalise des prouesses considérables, avec un peu de patience et de rigueur. En outre, avec un minimum de connaissances en mathématiques, vous pourrez, et ce avec une simplicité déconcertante, constituer des scènes fantastiques avec quelques boucles et un peu de trigonométrie. Car c'est là le secret de FISH-EYE 3D: en très peu de lignes on peut aboutir à des résultats qui auraient demandé des heures de manipulation en utilisant un modeleur 3D «tout à la souris». Il vous sera donc très facile de pénétrer dans le système et de l'exploiter pour concrétiser vos rêves volumétriques les plus extravagants, en refaisant la procédure 'univers' à votre goût.

Devenez vous-même un dieu!

La création d'objets par primitives vous tente? Certainement! Alors faites-en profiter les autres lecteurs. C'est d'autant plus faisable que les meilleurs univers sont sans aucun doute ceux qui donnent le résultat le plus impressionnant avec un minimum de lignes de GFA. L'idéal est sans conteste un listing imprimé, mais si vous n'avez pas d'imprimante et que votre procédure 'univers' est courte, vous pouvez éventuellement la recopier à la main sur papier libre. Un procédé encore plus appréciable est le transfert par minitel, à l'aide du logiciel *Transity*, sur le serveur **3615 Atari**, dans la BAL binaire: BELLAMY. D'autres univers vous seront de toutes façons proposés dans les prochains numéros, qui, rajoutés au listing principal de FISH-EYE 3D, vous ouvriront des horizons.

Bruno Bellamy ■



Les modifications des coordonnées de FISH–EYES 3D feront de vous un spécialiste de l'espace en trois dimensions. Bonne visite dans l'univers réservé aux dieux et démons de la création.

Comparer C'est Choisir

SUPERCHARGER®
L'émulateur PC pour Atari ST

Livré en standard avec 1Mo de RAM sans augmentation de prix

Supercharger est la référence en matière d'émulation PC. Il se présente sous la forme d'un boîtier externe de très belle qualité ne nécessitant **aucune intervention** à l'intérieur de votre ordinateur, vous ne perdez donc pas votre **garantie**. Celui-ci s'installe en **quelques instants** et vous permet d'utiliser la plus grande partie des logiciels pour compatibles, et ce à une vitesse très largement supérieure à celle d'un PC XT. De plus, du fait de sa conception, il devient très vite un PC transportable d'un ordinateur Atari® à l'autre.

LE SEUL À VOUS PROPOSER

- Un **MS-DOS® Version 4 en français**
- Une **fonction HOTKEY** vous permettant de basculer entre le monde PC et Atari par une simple combinaison de touches et cela sans perdre l'application en cours sous MS-DOS
- Un **système multi-tâches** permettant de faire fonctionner un programme PC et un programme Atari en même temps !! (calculs, impression, accès aux disquettes/disques durs, ...). Un système multi-tâches qui permet de connecter ensemble plusieurs SuperChargers et de lancer différentes applications PC en même temps,
- Un passage **ST vers PC et PC vers ST instantanné**, sans redémarrage de la machine
- Possibilité de lancer directement les programmes PC sous l'environnement TOS, par simple clic
- Un **RAM disque** qui s'installe sous **TOS**, qui résiste au Reset, qui s'utilise aussi bien sous Atari que sous MS-DOS et conserve les données lors du Switch entre PC et ST
- Un **RAM disque** qui s'installe sur **Supercharger**, utilise la mémoire de l'émulateur et résiste au Reset
- Un **fonctionnement parfait** sur tous les Atari ST®, STE®, Mega ST®, **STACY® et TT®**
- Une **TOOLBOX** : En fait, des outils de développement qui vous permettent sous Atari de programmer Supercharger et de faire cohabiter en calcul le 68000 du ST et le NEC V30 ainsi que le 8087 de l'émulateur: une excellente approche de la programmation parallèle ...

DESCRIPTION :

- Processeur Nec V-30 cadencé à 8Mhz
- 1 Mo de mémoire vive en standard
- Support de co-processeur arithmétique 8087 à 10 Mhz
- Emulation CGA, Hercules
- Connection sur le port DMA (disque dur) sans monopoliser l'accès
- Compatibilité Hypercache
- Emulation à 100% des ports parallèle et série (→9600 bauds)
- Installation sur tous les disques durs, gérant simultanément 18 partitions sous MS-DOS
- Reconnaissance des lecteurs 5"1/4 et 3"1/2, 360 ko, 720 ko et même 1,44 Mo
- Indice Norton 4.2
- Test de performances Norton :
  - -Pc-xt(8088)4.77Mhz: 100%
  - **-SUPERCHARGER: 297%**
- Reconnaissance automatique des formatages disquette et disque dur Atari® (facilite les transferts)
- Impression sur toutes les imprimantes parallèles ainsi que sur Laser Atari
- **Livré avec un driver pilotant la souris Atari.**

Document réalisé sur Calamus® avec les fontes Futura II® (Compugraphic®)

En vente chez tous les bons distributeurs. Supercharger est un produit BETA System

A.L.M. 1, Rue Pierre Dupont – 93200 Saint-Denis – France
Tél / Fax : 16 (1) 42.43.36.95

ALM

Listing de l'article "FISH-EYE 3D (2ème partie)"

```
' ***************************
' *                         *
' *  Génération d'univers   *
' *    tridimentionnels     *
' *     par primitives      *
' *     paramétriques       *
' *                         *
' *  (c)1990 BRUNO BELLAMY  *
' *                         *
' ***************************
'
' Les procédures qui suivent sont à ajouter (par 'MERGE')
' au listing de FISH-EYE 3D, après avoir été saisies sous
' GFA 3.xx et sauvegardées au format ASCII par 'SAVE,A'.
' La procédure 'univers' vient remplacer celle qui portait
' ce même nom dans le listing d'Atari Magazine n 16.
'
PROCEDURE univers
  LOCAL i&
  z0=500
  boite(0,71,z0,300,10,500,0,0,0)
  boite(0,81,z0,350,10,550,0,0,0)
  FOR i&=z0-210 TO z0+210 STEP 60
    colonne(-100,0,i&,30,120,30,0,0,0,12)
    colonne(100,0,i&,30,120,30,0,0,0,12)
  NEXT i&
  FOR i&=-35 TO 35 STEP 70
    colonne(i&,0,z0+210,30,120,30,0,0,0,12)
    colonne(i&,0,z0-210,30,120,30,0,0,0,12)
  NEXT i&
  boite(0,-71,z0,300,10,500,0,0,0)
  prisme(0,-91,z0,350,30,550,0,0,0)
RETURN
'
PROCEDURE prep.rot
  ' pré-calcul des angles
  cx=pcos(ox&)
  sx=psin(ox&)
  cy=pcos(oy&)
  sy=psin(oy&)
  cz=pcos(oz&)
  sz=psin(oz&)
RETURN
'
PROCEDURE oriente(x,y,z,o&)
  ' Orientation de la primitive, par rotation sur
  ' les trois axes autour du centre sur lequel
  ' elle a été placée.
  LOCAL ax,ay,az,bx,by,bz
  ay=y
  az=z
  by=ay*cx+az*sx
  bz=-ay*sx+az*cx
  ax=x
  az=bz
  bx=ax*cy+az*sy
  bz=z0-ax*sy+az*cy
  ax=bx
  ay=by
  bx=x0+ax*cz+ay*sz
  by=y0-ax*sz+ay*cz
  x(o&)=bx
  y(o&)=by
  z(o&)=bz
RETURN

PROCEDURE
colonne(x0,y0,z0,long&,haut&,prof&,ox&,oy&,oz&,cotes&)
  ' Une "secondaire" typique:
  ' utilisation de 'tube' et 'boite' conjointement,
  ' avec exploitation de paramètres passés à la secondaire
  ' et qui sont répercutés sur les primitives
  ' employées par celle-ci.
  LOCAL h&
  h&=DIV(haut&,10)

tube(x0,y0,z0,long&,MUL(h&,9),prof&,ox&,oy&,oz&,cotes&)
boite(x0,ADD(y0,MUL(h&,5)),z0,long&*1.3,h&,prof&*1.3,ox&,oy&,oz&)
boite(x0,SUB(y0,MUL(h&,5)),z0,long&*1.3,h&,prof&*1.3,ox&,oy&,oz&)
RETURN
' ***************************
' *        Primitives       *
' ***************************
PROCEDURE segment(x1,y1,z1,x2,y2,z2)
  ' La plus primitive des primitives:
  ' un segment de droite dans l'espace.
  ' Paramètres:
  ' x1,y1,z1: position de la première
  ' extrémité du segment.
  ' x2,y2,z2: position de la deuxième...
  INC np&
  x(np&)=x1
  y(np&)=-y1
  z(np&)=z1
  INC ns&
  s0&(ns&)=np&
  INC np&
  x(np&)=x2
  y(np&)=-y2
  z(np&)=z2
  s1&(ns&)=np&
RETURN
PROCEDURE poly(x0,y0,z0,long&,haut&,ox&,oy&,oz&,cotes&)
  ' Une primitive plus complexe: un polygone régulier.
  ' le nombre de cotes est spécifié par le
  ' paramètre 'cotes&', et cette valeur est illimité
  ' (65535 est un maximum raisonnable, quand même!...).
  LOCAL i&,n&,x,y,z,c&
  nbs&=cotes&
  prep.rot
  CLR c&
  FOR i&=0 TO 359 STEP DIV(360,cotes&)
    x=long&*psin(i&)
    y=-haut&*pcos(i&)
    INC c&
    n&=ADD(np&,c&)
    oriente(x,y,z,n&)
  NEXT i&
  FOR i&=1 TO PRED(cotes&)
    s0&(ADD(ns&,i&))=ADD(np&,i&)
    s1&(ADD(ns&,i&))=SUCC(ADD(np&,i&))
  NEXT i&
  s0&(ADD(ns&,cotes&))=ADD(np&,cotes&)
  s1&(ADD(ns&,cotes&))=SUCC(np&)
  ADD np&,c&
  ADD ns&,cotes&
RETURN
```

Attention: suite du listing en page 47

un nouveau

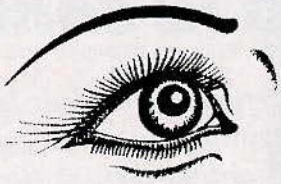
CONCEPT*

dans la

V.P.C. MICRO

INFOGRAPHIE F.CHEVRIER

PRIX en baisse...



VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

Disquettes DF DD avec étiquettes et pochettes	3.5 P	5.25 P
par 10	4.90	2.70
par 50	4.50	2.50
par 100	4.20	2.30

MEGAPAGE
Méga ST1 + SM124
+ Timeworks + Rédacteur
5790 F

MEGAPAGE HD
idem + Mégafile 30
9390 F

Superbase Pro2+ dev. sous Superb.	890	Pack Gfa Basic Gfa 3.0 +compil.+Assem.	690
Autoformation au Basic GFA	260	Basic Gfa 3.0	490
Clavissimo Apprentissage.clav.	250	Créator.	890
		Rédacteur 3	920

P.A.O.

MEGA ST4 + SM 124
LASER SLM 804
MEGAFILE 30
MEGAPAGE
PP MASTER
au prix incroyable de : **27200 F**

ATARI MEGA ST4 + MONITEUR MONO SM124 + REDACTEUR 3
9430 F

MEGA ST4 + SM124 + MEGAFILE 30 + REDACTEUR 3
11800 F

Souris Logitech pour ST	290
Toner compatible SLM 804	390
Tambour ATARI SLM 804	2700
Trackbal Anko	450
Lecteur externe 3.5 P ST et AMIGA	790
Scanner 400 dpi, 105 mm livré avec Image Partner	1890

Tapis souris	39
Prolongateur souris	39
Free boot	190
Barette Sim 256 K	250
Barette Sim 1 Méga	590
Ram 51000 (1 Mo X 1)	50
Cable péritel 2 m	99
Cable minitel+logiciel gratuit	99
Cable imprimante	59
Disq.nettoyage avec flacon de produit	32

ST TOWER KIT SYSTEM

Transformez votre ST en TOWER

Kit TOWER complet avec carte multi-fonctions, interrupteur à clef, connectique interne pour le montage de lecteurs et disque dur, régulation thermique, etc..

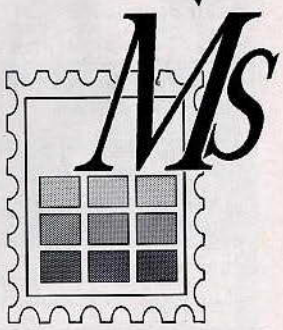
livré sans clavier (Méga ST)

1690 F

Boitier pour clavier de 520 ou 1040, nous consulter

La qualité **laser** à votre portée avec la nouvelle imprimante à jet d'encre 300 DPI
5790 F

HEWLET PACKARD DESKJET 500



MICROSELF-VPC
B.P. 143
54504 VANDOEUVRE CEDEX
Tél.: 83.32.77.95

(*) Des produits rigoureusement sélectionnés...des prix très étudiés...

les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

sans attendre, retournez vite le coupon ci-dessous et découvrez.... ***MICROSELF...votre boutique micro à domicile***

- ☐ Oui je souhaite recevoir le CATALOGUE 90 DE MICROSELF
- ☐ je souhaite recevoir une proposition pour l'obtention d'un compte permanent.
- ☐ je vous commande les articles ci-dessous, et vous règle par chèque (minimum de commande 50,00 F).

NOM:.....
PRENOM:.....
ADRESSE:.....
.....
CODE POSTAL:.....
VILLE:.....
TEL.:.....

je dispose d'un ☐ 520 STF ☐ 1040 STF ☐ MEGA ST ☐ AMIGA

avec moniteur ☐ Couleur ☐ Monochrome

DESIGNATION	REF	QTE	PRIX
Frais de port France métropolitaine : Poste 35 F - Transporteur 100 F			
Total			

Signature

VIE FACILE
Du secrétariat à la comptabilité

La société Accrosoft est ce mois-ci au banc de l'actualité avec deux logiciels: Clavissimo et Factures Faciles. En téléchargement sur le 3615 Atari, un mini réseau sur ST vous permettra de relier un disque dur à deux ordinateurs.

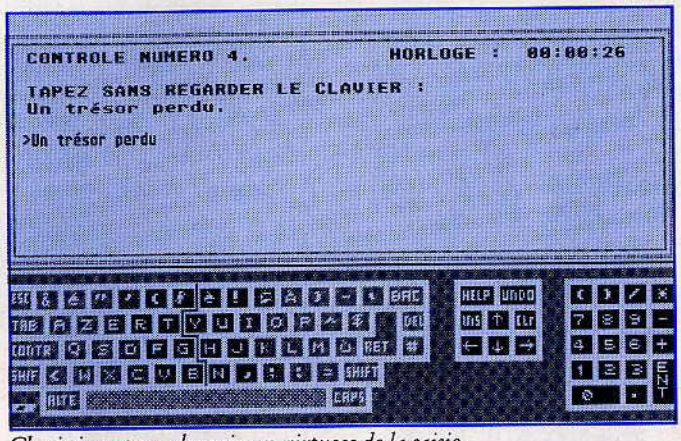
Clavissimo d'Accrosoft

La société **Accrosoft** s'est spécialisée dans la création de logiciels d'apprentissage. Nous avons déjà eu l'occasion de vous parler dans ces colonnes de l'auto-formation au GFA et au STOS Basic. *Clavissimo* est un logiciel d'auto-formation au clavier du ST, c'est-à-dire qu'il est destiné à faire de vous une remarquable secrétaire dactylo. Si vous en avez assez de taper avec deux doigts, Clavissimo va, à l'aide de plusieurs cours et exercices, vous apprendre les réflexes de la frappe.

La partie initiation vous inculque la bonne position des doigts sur le clavier et indique graphiquement quel doigt doit être utilisé pour une touche donnée. Elle est directement suivie d'un premier exercice des touches Q à M.

Onze cours complètent la formation en vous faisant travailler tour à tour toutes les difficultés de la frappe. Lorsque vous aurez complété cette formation, vous pourrez vérifier votre dextérité à l'aide de 4 contrôles basés sur des phrases regroupant toutes les difficultés et pièges de la langue française.

En effectuant sérieusement et quotidiennement les exercices proposés, il ne fait aucun doute que *Clavissimo* augmentera votre vitesse de frappe. Vous finirez par taper n'importe quel texte sans jamais poser les yeux sur le clavier.



Clavissimo, pour devenir un virtuose de la saisie.

Factures faciles

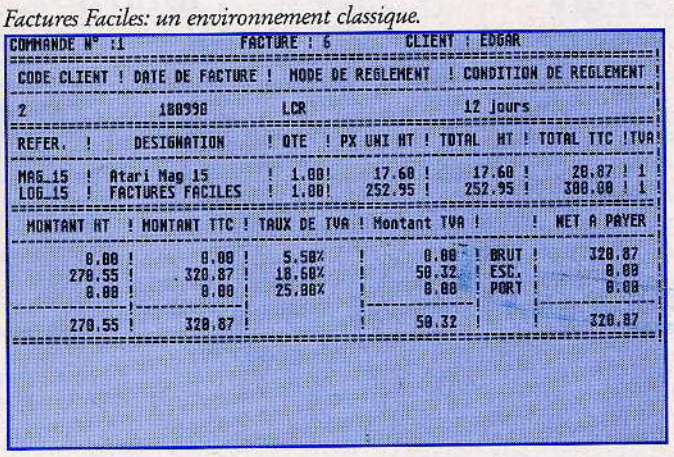
Commercialisé depuis déjà quelques mois, le logiciel *Factures Faciles* d'**Accrosoft Édition**, aujourd'hui dans sa version 2.0, est un logiciel de facturation et de stock.

Présenté comme «idéal» pour les PME et les artisans, son prix, inférieur à 300 F, le met sans nul doute à la portée de toutes les bourses. Mais ne nous y trompons pas, ce produit est de très loin incapable de rivaliser avec ceux présentés lors de notre dossier spécial gestion (cf. **Atari Magazine n°13**).

La gestion des factures et des stocks passe avant tout par la tenue de fichiers clients et fournisseurs. C'est ce que *Factures Faciles*, se propose de réaliser. Toutes les fonctions pour remplir, corriger, effacer et imprimer les dits fichiers sont présentes. Après avoir entré les fiches clients et fournisseurs, vous pouvez enregistrer vos factures. Ces dernières comprennent tous les éléments indispensables au fonctionnement de votre gestion: renseignements génériques sur le client (code, nom, adresse, ville, téléphone, conditions et mode de règlement, etc.), le produit (référence, désignation, prix unitaire, taux de T.V.A.), ainsi que ceux propres à la facture (port, quantité, etc.). L'impression des factures sur une imprimante compatible FX80 ne pose pas de problème, sauf si vous cherchez à gérer les accents (aucun driver n'est fourni et aucun accessoire n'est utilisable). *Factures Faciles* est donc conforme à de nombreuses exigences.

Dès que vous cherchez à utiliser *Factures Faciles* hors du contexte de la simple édition de factures, le logiciel souffre d'une conception ni rigoureuse, ni professionnelle. Ainsi, en premier lieu, vous n'avez pas la possibilité de modifier les taux de T.V.A. C'est

Factures Faciles: un environnement classique.



dommage, notamment pour le taux de 25% qui n'attend plus que le décret d'application pour passer à 22%. Il est impossible de facturer des services, autres que ceux présents dans la nomenclature des produits. On ne peut pas gérer les règlements clients, lorsque ceux-ci ne sont pas effectués au moment de l'émission des factures. La gestion des stocks, quant à elle, n'offre que de maigres possibilités. En second lieu, l'environnement de travail est assez succinct. Les menus déroulants sont les seuls éléments du GEM qui soient utilisés. Les masques de saisie sont rigides et si par mégarde vous voulez sortir d'une option dans laquelle vous vous êtes lancé (l'enregistrement d'une facture par exemple), vous êtes obligé d'enregistrer une «fausse» facture, pour ensuite l'annuler. Factures faciles est donc un logiciel idéal pour des utilisations non professionnelles.

MAX2NET20, un réseau pour ST

Vous avez peut-être entendu parler des réseaux locaux. Un réseau informatique est un ensemble d'ordinateurs ou micro-ordinateurs interconnectés, utilisant des logiciels spéciaux pour communiquer entre eux. Le réseau est une excellente solution dès que plusieurs machines ont besoin de réaliser le même type d'opérations ou d'utiliser les mêmes programmes. En effet, tout poste, quelle que soit sa situation géographique, aura accès aux périphériques connectés. Cela permet par exemple, d'utiliser uniquement un gros disque dur central pour charger/stocker les programmes, ou d'envoyer les fichiers à imprimer sur une seule imprimante (plus besoin d'avoir une imprimante et un disque dur par poste de travail).

MXZNET est un réseau permettant la connexion de 2 micro-ordinateurs ST avec des liaisons utilisant les ports MIDI. Cela vous donnera la possibilité de partager simplement un disque dur entre les 2 machines et par conséquent de transférer de l'une à l'autre des fichiers ou programmes. L'accès à la deuxième machine se fait au travers d'icônes supplémentaires de type lecteur de disquettes.

A l'aide de ces icônes, vous aurez accès aux disquettes ou aux partitions du disque dur de l'autre machine. Les unités distantes s'utilisent comme un lecteur normal (catalogue, chargement de programme, etc.), cependant il faut souligner que la vitesse de transfert est plus lente (vitesse de transmission MIDI: 32 Kbits/s contre les 250 kbits/s environ d'une unité de disquette). La connexion des câbles MIDI doit être croisée pour que le réseau fonctionne convenablement (MIDI IN vers MIDI OUT et MIDI OUT vers MIDI IN).

Pour configurer les drives distants en fonction de votre matériel, il faut éditer un fichier ASCII (MXZNET.INF). L'idée de base est d'associer une nouvelle icône, différente de celles déjà existantes pour les unités distantes. Dans ce même fichier, il est possible d'empêcher l'écriture sur une unité, ce qui est utile. le risque de mélanger la FAT si les deux machines essayent d'écrire sur la même unité au même moment.

Vous trouverez également dans le package, des programmes affichant les statistiques d'utilisation, une version de MXZNET prévue pour utiliser le port série RS232 à la place des ports MIDI pour la communication et divers autres utilitaires.

MXZNET est disponible sur le téléchargement du **3615 Atari**, fichier type ARC, taille: 29608 ,fonctionne en couleur, monochrome, la documentation est uniquement en anglais.

La rédaction

VIDE SHOP
GROUPE ALLIANCE

C'est la fête !

PACK CADEAU !
pour tout achat d'Atari 520/1040 STE
• 1 manette de jeu • 50 jeux
• 1 tapis de souris • 10 disquettesvierges

GAMME 520/1040 STE

520 STE PÉRITEL	2 990 F
520 STE + MONITEUR COULEUR	4 990 F
1040 STE	3 490 F
1040 STE + COULEUR	5 490 F

UNIQUE !!!
FAX à partir de 3 990 F HT
contacter Mme Blanpain
(1) 46.40.73.27

EXCEPTIONNEL !
Disquettes DF DD
3"1/2 : 3,90 F l'unité*
par 10
* Frais de port de 10 à 50 = 30 F ; de 51 à 100 = 50 F

OFFRES SPECIALES

520 STE + Extension 2 Mo	4 290 F
520 STE + Extension 4 Mo	5 490 F
520 STE + Moniteur couleur + STAR LC10 couleur	6 990 F

3615 VS

Tablette CRP A4	2 990 F TTC
Digitaliseur VIDI ST + MixImage	1 990 F TTC

Promo spéciales

Lecteur 3"1/2 DF	650 F
Disque dur 30 Mo	3 490 F
60 Mo	5 990 F
Mégafile 44	7 990 F
Moniteur SM 124	990 F

Logiciels

Time Works	790 F
Mega Page	990 F

NOUVEAU !!!
Le fabuleux portable d'ATARI « LE STACY »
En démonstration dans tous nos magasins.
Un outil qui concurrence à moitié prix, le portable d'APPLE
(par adjonction de l'émulateur SPECTRE CGR)

STACY 1 Mo + Disque dur 20 Mo	12 950 F
Console LYNX + 4 jeux	1 490 F

Tous nos prix s'entendent TTC - GARANTIE 2 ANS
REPRISE DE VOTRE ANCIEN MATERIEL - CREDIT - LEASING - FORMATION
Catalogue contre 3 timbres à 2,20 F

POUR COMMANDER
Par téléphone : 42.86.03.44
Par Minitel : 3615 Code VS
Par courrier : Vidéo-Shop
VPC BP 105 75749 Paris cedex 15

SPECIAL "IMPRIMANTES"

STAR LC 10	1 690 F
LC 10 Coul	2 410 F
LC 2410	2 490 F

4 MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!
AU CENTRE : 47 / 50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais-Royal
AU SUD : 251, boulevard Raspail - 75014 PARIS - Métro Raspail
A L'OUEST : 7, rue de l'Église - 92200 NEUILLY - M° Pont-de-Neuilly
A L'EST : 260, rue de Charenton - 75012 PARIS - M° Daumesnil
MAGASINS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI
de 9 heures à 20 heures sans interruption
(1) 42.86.03.44
FAX 42.86.01.22

C'EST DEVIN...
Votre ST joue les Nostradamus

L'astrologie passionne un énorme public avide de connaître l'avenir. La fin du siècle approche et qui ne souhaite pas savoir ce que lui réserve l'an 2000? Demandez donc à votre ST d'établir votre horoscope.

Phénomène de mode, les arts divinatoires séduisent de plus en plus de monde. L'astrologie se taille la part du lion dans la presse quotidienne, mais bien rares sont les revues non spécialisées expliquant aux profanes ce qu'est vraiment l'astrologie. **Atari Magazine**, ne reculant devant rien, va donc vous révéler tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'astrologie sans jamais avoir osé le demander, à travers la présentation de logiciels dédiés à cette science divinatoire.

Quelques notions

L'astrologie pose en postulat qu'au moment de la naissance d'un être humain, cet être est baigné par l'influence des corps célestes sous lesquels il est né. Grâce à la date, l'heure et le lieu de naissance, il est possible de reproduire une véritable «photographie» de ce ciel appelé «Thème astral».

Le Zodiaque

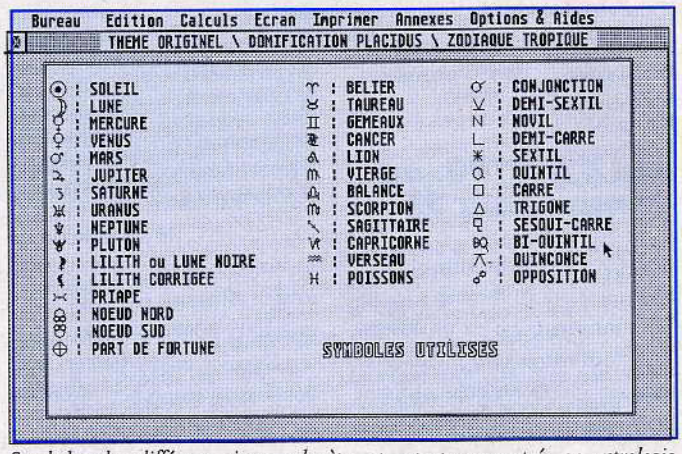
Le Thème se présente sous la forme d'un cercle, dont la périphérie a été divisée en douze parties pour former le zodiaque. Chaque secteur contient un symbole représentant une des douze constellations majeures: Bélier, Taureau, Gémeaux, Cancer, Lion, Vierge, Balance, Scorpion, Sagittaire, Capricorne, Verseau et Poisson. La progression dans le zodiaque symbolise l'évolution d'un être, de sa naissance (Bélier) à sa mort (Poisson), en passant par son éveil physique, affectif et mental ainsi que sa socialisation (voir encadré en fin d'article).

Ces douze signes sont séparés en six signes mâles (un sur deux à partir du Bélier) et six signes femelles (un sur deux à partir du Taureau) ainsi qu'en signes de feu=énergie (Bélier, Lion, Sagittaire), de terre=stabilité (Taureau, Vierge, Capricorne), d'air=expansion (Gémaux, Balance, Verseau) et d'eau=sensibilité (Cancer, Scorpion, Poisson).

Planètes et Aspects

Sur ce Zodiaque, on place les planètes. En astrologie on entend par «planètes», les huit planètes du système solaire (Mercure, Vénus, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune et Pluton) et les deux luminaires le Soleil et la Lune (la Terre, par définition, se trouve au cœur du cercle, puisqu'elle est le centre d'observation des autres planètes; on parle de thème géocentrique). Les positions de ces planètes sont données par des tables d'éphémérides calculées par le logiciel d'astrologie que vous employez. Le signe de la personne est tout simplement le signe zodiacal du thème dans lequel le Soleil est présent lors de la naissance de l'individu.

La seule difficulté consiste dans la détermination de l'heure de naissance, puisque celle-ci doit être donnée en heure GMT ou temps universel (T.U.). *Andromède* vous permet de rentrer l'heure de naissance dans n'importe quel standard (heure légale européenne, heure GMT,



Symboles des différents signes, planètes et aspects rencontrés en astrologie (Andromède)

Quelques définitions:

Zodiaque: cercle représentant les douze constellations majeures.
Cuspide: point de départ ou point d'arrivée d'un signe ou d'une maison sur le cercle zodiacal.
Aspect: angle particulier entre deux planètes (voir tableau 3).
Point fictif: point rajouté sur le thème. Certains sont classiques (Ascendant, Descendant, Milieu du ciel, Fond du ciel), d'autres le sont moins (Lilith, Tête et Queue du dragon, Part de l'âme, Part de fortune,...).
Planète rétrograde: le mouvement des planètes observées dans le ciel est un mouvement apparent relatif à celui de la terre. Il peut arriver que ce mouvement apparent donne l'impression qu'une planète «recule», on dit alors que la planète est rétrograde. Certaines écoles astrologiques considèrent que cet état modifie la symbolique de la planète; d'autres n'en tiennent pas compte.

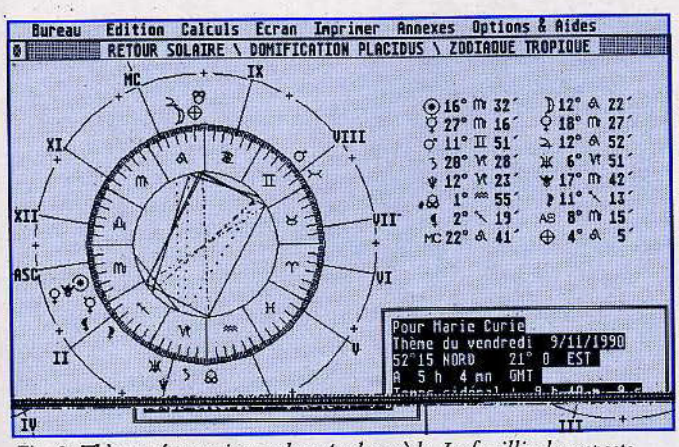


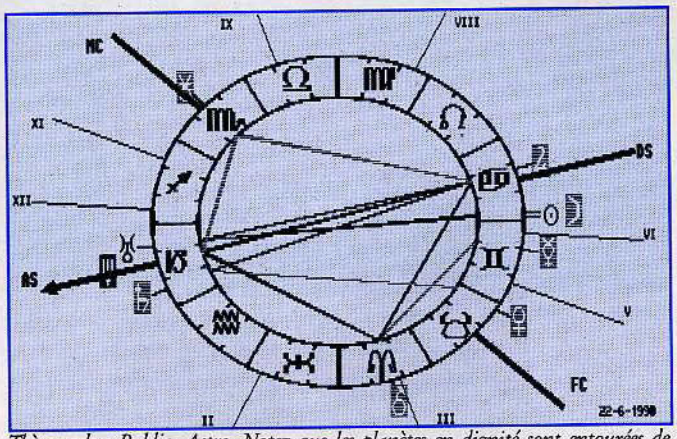
Fig. 2: Thème géocentrique selon Andromède. Le fouillis des aspects tracès automatiquement gène la lecture.

système de l'Europe de l'Est ou correction personnelle) et calcule pour vous le T.U.. Par contre, *Public–Astro*, *Polaris* et *Astrovie* vous laissent faire le travail. Bien sûr, pour mener à bien cette tâche, ces quatre logiciels comportent des fichiers d'aide reprenant les différents régimes horaires mondiaux.

Chaque planète possède une période de révolution propre, au cours de laquelle elle traverse, tour à tour, chaque signe du zodiaque. On classe donc les planètes en planètes rapides (Soleil, Lune, Mercure, Venus, Mars) et lentes (Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune, Pluton). Chacune d'entre elles symbolise un aspect de la personnalité (voir tableau 1). Vu la période de certaines Planètes, leur influence est plus marquée sur une génération que sur un individu propre.

Elles possèdent des places privilégiées sur le zodiaque. Celles–ci sont appelées «Trône» ou «Maîtrise», «Exaltation», «Chute» et «Exil».

Une planète trône lorsqu'elle se trouve dans le signe dont elle est le maître, elle est alors au maximum de sa puissance; exaltée, elle voit sa puissance augmentée; en chute, elle est diminuée et sa symbolique perturbée; en exil, enfin, la planète n'a presque pas de puissance et sa symbolique est grandement perturbée. Une planète est dite en «dignité» si elle trône ou si elle est exaltée, ou en «débilité» si elle est en chute ou en exil. En plus des planètes, on place quatre points appelés «Points fictifs» sur le zodiaque: l'Ascendant (AS), Le Milieu du Ciel (MC), le Descendant (DS) et le Fond du Ciel (FC). Ils correspondent, dans



Thème selon Public–Astro. Notez que les planètes en dignité sont entourées de rouge (en gris sur l'image) et les planètes en débilité sont entourées de noir.

VIDEO SHOP
GROUPE ALLIANCE

C'est la fête !

EN AVANT-PREMIERE PRÉSENTATION DU GRAND ÉCRAN 19" couleur SUR MEGA ST
Un graphisme inégalé

INCROYABLE ! ATARI MEGA ST4 au prix de 7990 F TTC

MEGA ST1	Promo
Mega ST1	4 990 F
Mega ST1 + MegaPage + moniteur mono + 1/2 journée prise en main	5 990 F
Avec Imprimante Star LC10	7 490 F
Mega ST1 + monit. mono + MegaPage + Dis. Dur 30 Mo	8 990 F
avec Imprimante Star LC10	9 990 F

3615 VS

Transformez votre ST en multimachine

Emulation PC		Emulation Mac	
- Supercharger (512 Ko)	2 490 F	- Robtek	990 F
(1 Mo)	2 790 F	- Spectre GCR + Roms	3 490 F
- PC Ditto II	2 490 F		
- PC Speed	2 490 F		

EXTENSIONS MÉMOIRE de 1 à 4 Mo à des prix fous !!!

1 Mo STE/STF	490 F
2 Mo STE	990 F
2 Mo MEGA ST1	1 990 F
2,5 Mo 520/1040 STF	1 990 F
3 Mo Mega ST1	2 990 F
4 Mo STE	2 990 F
4 Mo ST1	3 490 F
4 Mo ST2	1 990 F

EXCEPTIONNEL !! Mega ST1 + Extension 4 M° = 8 990 F TTC !!!

TV Pal Secam 37 cm + télécommande 1 590 F

Tous nos prix s'entendent TTC - GARANTIE 2 ANS
REPRISE DE VOTRE ANCIEN MATERIEL - CREDIT - LEASING - FORMATION
Catalogue contre 3 timbres à 2,20 F

POUR COMMANDER
Par téléphone : 42.86.03.44
Par Minitel : 3615 Code VS
Par courrier : Vidéo-Shop
VPC BP 105 75749 Paris cedex 15

EXCEPTIONNEL ! Offrez-vous l'outil de la réussite avec le fabuleux PORTFOLIO à un prix défiant toute concurrence 1690 F TTC

4 MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!

AU CENTRE : 47 / 50, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais-Royal
AU SUD : 251, boulevard Raspail - 75014 PARIS - Métro Raspail
A L'OUEST : 7, rue de l'Église - 92200 NEUILLY - M° Pont-de-Neuilly
A L'EST : 260, rue de Charenton - 75012 PARIS - M° Daumesnil

MAGASINS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI de 9 heures à 20 heures sans interruption

(1) 42.86.03.44
FAX 42.86.01.22

l'ordre, à la position symbolique du soleil à son lever, au zénith, à son coucher et à minuit. Ces points sont fondamentaux dans la réalisationdu thème car ils permettent de placer sur le zodiaque un second système: les Maisons. Une fois les planètes placées, on cherche à les relier par ce que l'on appelle «Aspects». Un aspect correspond à un angle entre deux planètes ou une planète et un point fictif. Les aspects peuvent être harmonieux et faciles à vivre ou dissonants et révélateurs de tension (voir encadré 4). Bien que parfois appelés «négatifs», les aspects dissonants sont certes stressants, mais sont aussi générateurs d'énergie de décision et d'action s'ils sont bien «vécus». Les Aspects «bénéfiques» bien que faciles à vivre, engendrent peu d'énergie. Ces derniers sont tracés sur la carte zodiacale en utilisant les conventions suivantes: traits pleins pour les aspects harmonieux et traits pointillés pour les aspects dissonants. Parce qu'il est bien rare que des planètes forment une figure au degré d'angle près, on accepte une tolérance appelée «Orbe». Par exemple, accepter un carré avec un orbe de 4° signifie que l'on retrouvera un carré pour tout aspect compris entre 86° et 94°. Chaque type d'aspect possède un Orbe différent et chaque astrologue choisit ses propres tolérances. *Polaris*, *And dromède* et *Astrovie*, à la différ rence de *Public–Astro*, permett tent de fixer les orbes librement, avec un «plus» pour *Polaris* qui prévoit des orbes distincts pour les aspects planètes/planètes, planètes/luminaires, planètes/ nœuds et planètes/maisons. En règle générale, on est plus tolérant sur l'orbe d'un aspect qui se forme, que pour celui d'un aspect qui disparaît, mais aucun de ces logiciels ne permet de prendre en compte ce param mètre. Seul *Public–Astro*, grâce à son option «concentration», permet de suivre les variations angulaires entre deux planètes (ou plus) au cours d'une période de temps paramétrable, ce qui rend possible l'étude de la formation et de la disparition d'un aspect.

Afin d'affiner encore l'étude, il est possible d'ajouter, aux renseignements donnés par les aspects, d'autres systèmes d'interprétation: les parts arabes et les degrés monomères. Les parts arabes sont un découpage du zodiaque obtenu par le report d'une distance astrologique entre deux points, dont l'un est en général la Lune. Les degrés monomères du zodiaque associent chaque position dans celui–ci (il en existe 360, espacées de 1° en 1°) à une image symbolique. Si *Andromède*, *Polaris* et *Public–Astro* proposent ces deux possibilités, seuls *Andromède* et *Polaris* donnent une liste claire des parts arabes et la symboliq que détaillée des degrés monom mères rencontrés dans le thème.

Les Maisons

De même qu'il y a 12 signes du zodiaque, il existe 12 maisons. Celles–ci correspondent à un découpage de la terre en 12 sect teurs. Comme le zodiaque corr respond au déroulement de la vie d'un homme, les maisons ref flètent ses différents secteurs d'activité (voir encadré 1). Elles sont placées classiquement à partir de l'ascendant comme suit: maisons I à III entre l'as scendant et le milieu du ciel, IV à VI entre le milieu du ciel et le descendant, VII à IX entre le des scendant et le fond du ciel et enf fin X à XII entre le fond du ciel

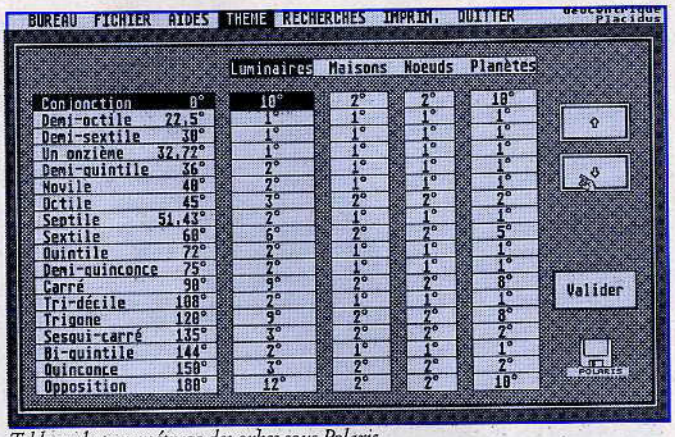


Tableau de paramétrage des orbes sous Polaris.

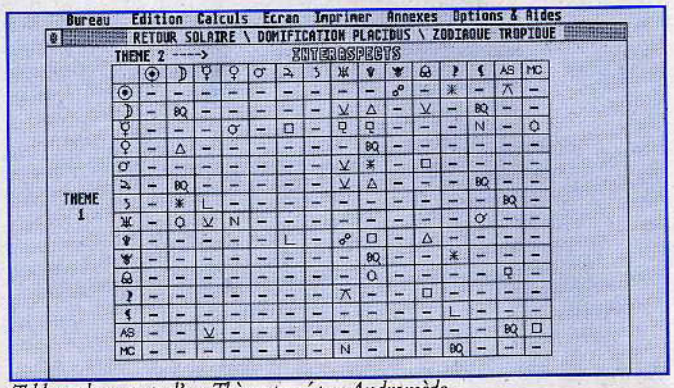
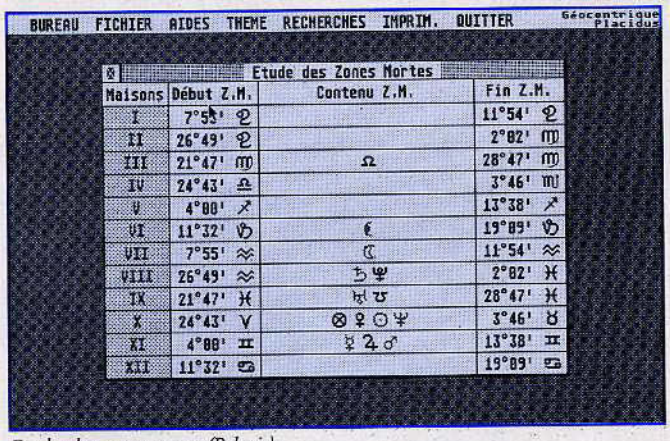
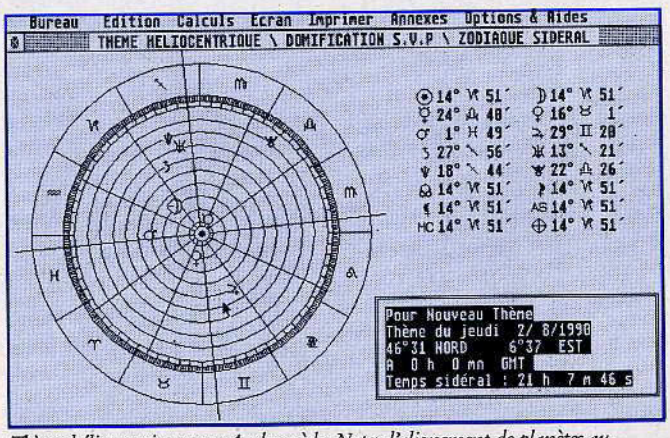


Tableau des aspects d'un Thème tracé par Andromède.



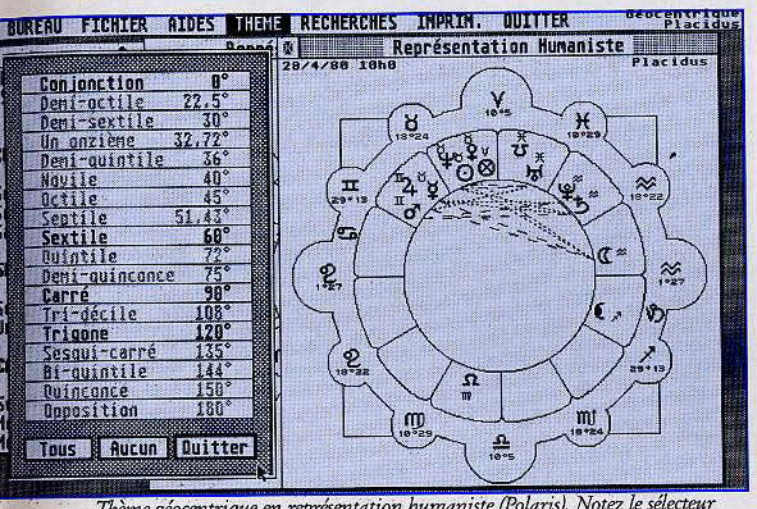
Etudes des zones mortes (Polaris).



Thème héliocentrique sous Andromède. Notez l'alignement de planètes au 2/8/90.

Précision des calculs:

Si le calcul des positions des planètes rapides pose peu de difficultés, celui des planètes lentes en soulève d'importantes. Ceci peut sembler paradoxal mais s'explique très bien dans les faits: les orbites de ces planètes possèdent une excentricité considérable qui nécessite des paramètres extrêmement précis pour pouvoir calculer une position. Sans dramatiser, les erreurs de position étant toujours inférieures au degré, l'imprécision peut porter sur la «qualité» de la planète (directe, rétrograde, stationnaire directe et stationnaire rétrograde). Pour ceux qui désirent utiliser ces états particuliers ou pour toute planète très proche de la cuspide d'un signe ou d'une maison, il est donc conseillé de vérifier les résultats donnés par le logiciel grâce à des tables d'éphémérides. Celle éditée par la NASA est d'une remarquable précision.



Thème géocentrique en représentation humaniste (Polaris). Notez le sélecteur d'aspect sur la gauche permettant d'épurer le thème.

et l'ascendant. Selon ce procédé, puisque la durée du jour est var riable en fonction de la saison et de l'endroit où l'on se trouve, la taille des maisons variera elle aussi. La relation entre le zodiaq que et les maisons est simple: le signe distribue les expériences (symbolique du signe, aspects et planètes s'y trouvant) à la mais son, qui les structure selon ce qu'en fait l'homme. Ainsi, le thème reflète les potentialités off fertes à une personne. Deux ind dividus ayant le même thème peuvent donc avoir des comport tements et des vies différents sel lon qu'ils exploitent ou non ces potentialités.

Comme les signes du zodiaque, chaque maison possède une planète qui en ait le maître (ce maître est en fait celui du signe dans lequel la maison commenc ce). L'analyse d'un thème nécess sitera, pour chaque maison, l'étude des planètes les occupant ainsi que celle de son maître.

L'interprétation

L'interprétation de thème par ordinateur est souvent de piètre qualité puisqu'elle ne tient pas compte du vécu de la personne; *Polaris*, d'ailleurs, n'en propose aucune si ce n'est le rappel de la symbolique des degrés monom mères. *Andromède* donne à l'écran un tracé de thème de clarté moyenne et un tableau récapitulatif des aspects rencont trés. Son interprétation reste générale et ne tient pas compte des aspects. *Public–Astro*, fonct tionnant en moyenne résolu

AMSYS
GROUPE ALLIANCE INFORMATIQUE

1 heure !
temps de dépannage de votre Atari ST, STE, Mega ST, Laser...

SERVICE APRES-VENTE
Notre atelier dépanne tous micro-ordinateurs dans des délais extrêmement courts. Possibilité de prêt en attente de réparation.

MAINTENANCE
Pour une utilisation professionnelle ou semi-professionnelle nous pouvons vous proposer un contrat de maintenance sur site à des prix compétitifs.
Délai d'intervention : 8 heures ouvrées.

PIÈCES DÉTACHÉES
Nous possédons en stock plus de 2.000 références de pièces détachées, accessoires et consommables, dans les différents modèles.

OCCASIONS
Plus de 200 micro-ordinateurs révisés, bénéficiant d'une garantie d'1 an.
Possibilités de dépot vente, échange, reprise.
Liste sur demande.

Extension mémoire
1 Mo Atari 520 STE/STF : 490 F
Echange lecteur
Dépannage express

55, rue Boissonnade - 75014 Paris
(angle bd Raspail - M° Raspail)
ouvert du lundi au vendredi
de 9 h à 13 h et de 14 h à 18 h
(1) 43. 27.27.88

tion, donne un tracé plus fouillis mais souligne cependant, grâce à la couleur, les aspects «positifs» et «négatifs» et aussi les planètes en dignité et en débilité. Il rappelle les maîtres des signes et il donne une interprétation qui dépend de ces aspects sans les citer expressément. Notons tout de même au passage que son option «calage horaire», bien pratique, permet d'intervenir sur le thème et sur l'interprétation en faisant varier pas à pas l'heure et les coordonnées de naissance. *Astrovie*, possède une fonction d'interprétation rudimentaire (symbolique des signes et de l'ascendant) mais permet d'«épurer» le thème en ne conservant que les aspects qui mettent en jeu les planètes. Un côté bien pratique pour les débutants à qui ce logiciel est destiné. *Polaris* ne possède aucune fonction d'interprétation mais facilite au maximum le travail de l'astrologue: il permet le repérage des planètes en dignité (ou en débilité), le classement des aspects par type ou par planète concernée, et surtout, la sélection des types d'aspect que l'on désire voir. Ainsi, il est possible de passer en revue les carrés puis les sextiles, ou encore d'afficher tous les aspects majeurs et les combinaisons d'aspect. Cette méthode est la seule adaptée à une étude poussée d'un thème.

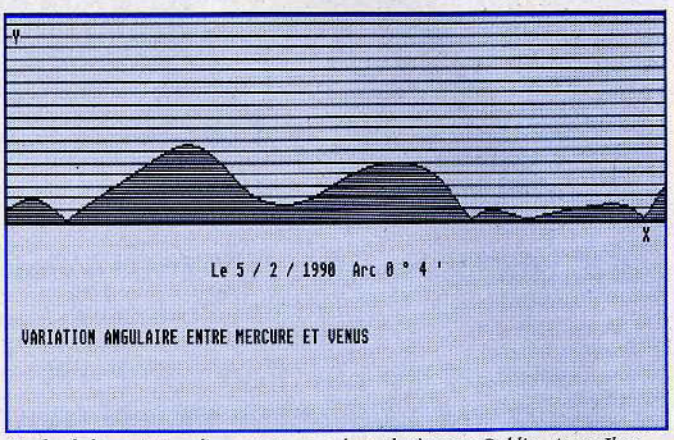
Repérage de la maison du maître d"une éclipse (Public–Astro).

Gouverner c'est prévoir

Se connaître, c'est bien, mais l'astrologie ne serait pas ce qu'elle est si elle ne proposait des méthodes pour prévoir l'avenir. Celles-ci sont nombreuses et se sont accumulées au cours du temps. Bien que différentes, elles ont toutes un point commun: l'étude d'un thème obtenu comparé au thème de naissance. Les méthodes de comparaison elles aussi ne manquent pas (inter-aspects, mi–points, etc.) et chaque astrologue à un faible pour l'une d'entre elles.

La plus simple des méthodes de prévision est le thème du jour. Pour cela, il suffit de donner la date du jour en question ainsi que le lieu présumé où l'on se trouvera et de comparer le thème obtenu au thème originel. Plus complexe et nécessitant des calculs fastidieux, si l'on ne possède pas un logiciel comme *Polaris, Andromède* ou *Public–Astro*, le retour solaire permet, en calculant le jour d'une année donnée, pour lequel le soleil repasse sur sa position dans le thème originel, d'obtenir un autre thème, dont la comparaison avec le premier donnera la «tendance» de l'année. Le retour lunaire, qui est le pendant de la méthode précédente, permet d'étudier un mois donné dans l'année. Les demi–retours solaires et lunaires sont obtenus de la même façon (jour pendant lequel le soleil ou la lune sont en opposition à leur homologue du thème originel)et donnent des compléments d'information sur l'année ou le mois étudié.

Parmi les méthodes classiques on peut aussi citer les progressions qui consistent à décaler le thème originel d'un pas, en degré de progression par an dépendant de la méthode. La progression primaire, par exemple, sert à faire évoluer le thème natal de 1° par an de vie. *Andromède, Public–Astro* et *Polaris* possèdent cet outil, mais seul *Polaris*, proposant un nombre impressionnant de techniques différentes (progression d'une planète de 1°, 2.5° ou d'1 jour par an; méthode de l'arc solaire; progression de l'ascendant de 7 ans par quart de thème ou de 6 ans par maison; longitude de progression paramétrable, etc.), devrait contenter l'utilisateur. La méthode des directions primaires *(Andromède* et *Public–Astro)* permet elle aussi de rechercher des aspects, en tenant compte de la position des planètes dans les maisons et en accroissant le temps sidéral. Ces méthodes sont avant tout des outils de recherche événementielle et non pas d'étude



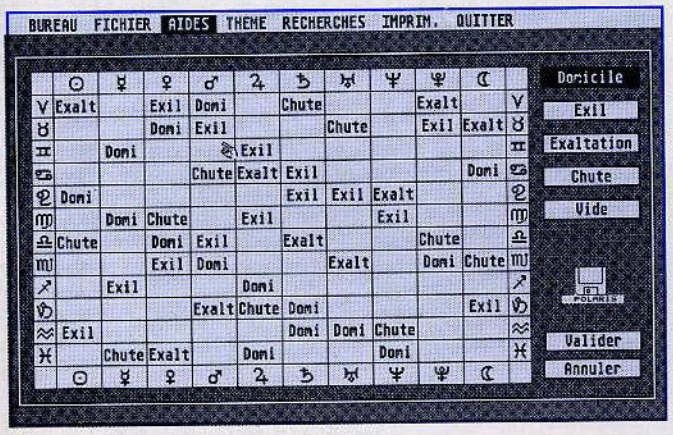
Etudes de la variation d'un aspect entre deux planètes par Public–Astro. Il est facile de repérer les conjonctions, oppositions,...

Compléments d'éphémérides (Polaris).

Planète	Période	Symbolique
Lune	28 jours	Sensibilité, Imagination, Emotion
Soleil	1 an	Vitalité, Créativité, Direction, Personnalité
Mercure	1 an	Raison, Commerce, Etude
Vénus	1 an	Amour
Mars	2 ans	Lutte pour la réalisation de l'individualisme, Fanatisme, Désir.
Jupiter	12 ans	Loi, Ordre, Organisation, Expansion
Saturne	29 ans	Introversion, frustration
Uranus	84 ans	Révolution, Remise en question, Anarchie, Rupture
Neptune	168 ans	Idéalisme, Romantisme, Collectivisme, Mysticisme.
Pluton	254 ans	Découverte du moi caché, Mort, Destruction de Soi, Purification.

Tableau I: Période de révolution des Planètes et symbolique associée.

Aspect	Angle	Symbolique
Conjonction	0°	Fusion entre Planètes.
		En signe masculin: tension.
		En signe féminin: complémentarité.
Opposition	180°	En signe masculin: antagonisme
		En signe féminin: complémentarité.
Sextile	60°	Aspect toujours harmonieux.
		Construction, Association.
Trigone	120°	Aspect toujours harmonieux.
		Comprendre, améliorer.
Carré	90°	Tension majeure, Crise.
Demi Carré	45°	Tension mineure.
Sesqui–Carré	135°	Tension mineure.
		Libération d'énergie vis a vis d'un défi.
Quintile	72°	Perfection.
Quinconce	150°	Tension.
Semi Sextile	30°	Progression.



Paramétrages des dignités sous Polaris.

d'une année donnée. La méthode des transits fait partie des grands classiques. Elle permet, par le suivi du déplacement des planètes dans le thème originel, de repérer les «moments forts» indiqués par les techniques précédentes. Comme l'indique le manuel de *Public–Astro*, «les directions prononcent une sentence et les Transits en datent l'exécution». Dans la version testée, *Andromède* ne permet pas le calcul des transits mais une version améliorée de ce logiciel devrait prochainement combler ce vide. *Polaris* et *Public–Astro* proposent cette option mais, bien que *Polaris* soit mieux présenté que son homologue, seul *Public–Astro* permet de sauvegarder des calculs effectués, ce qui est important car le calcul de transits de planète sur plusieurs mois ou années prend un certain temps. Ce manque doit être corrigé dans une prochaine version de *Polaris*. Ces deux log giciels permettent d'étudier le transit, non seulement d'une planète, mais aussi d'un point donné du thème et la recherche programmable de l'apparition d'un type d'aspect donné lors du Transit.

D'autres méthodes (progression lunaire, tertiaire et converse, cyc cles des progressions pour *And dromède*; Aphorisme 87 de Ptolémé, analogies, révolution Lune/Soleil pour *Public–Astro*.) sont aussi disponibles.

Etude de compatibilité

En plus des méthodes prévisionn nelles, l'astrologie possède des outils permettant l'étude des

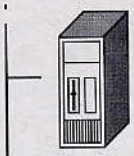
Réseau Biodata

OU COMMENT RELIER VOS ORDINATEURS SOUS ETHERNET

Le réseau Biodata, c'est avant tout un partage de ressources, une mise en commun de fichiers et une seule mémoire de masse pour un ensemble d'utilisateurs.

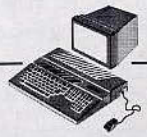
Biodata, c'est ensuite une convivialité, une souplesse d'utilisation et une rapidité de transfert (10MBit/s)

Biodata, c'est enfin le moyen d'intégrer des ordinateurs Atari à tout réseau hétérogène fonctionnant sous Ethernet (PC, Unix...)



Serveur MS-DOS
- Jusqu'à 254 utilisateurs
- 2048 MB max. sur disque dur
- Poste dédié ou non
- Possibilité de multiplier les serveurs en parallèle pour un gain en fiabilité

Serveur ATARI
- Jusqu'à 4 utilisateurs
- 16 MB max. sur disque dur
- Poste non dédié
- Un seul serveur possible



Utilisateur ATARI

Sous mode Atari
- 8 Ko de buffer
- NSS, Boîte aux lettres, spooler

Sous mode Unix
- 32 ko de buffer
- TCP/IP, Autoboot possible
- NSS, Boîte aux lettres, Spooler

Utilisateur MS-DOS
- 8 ko de buffer
- NSS

Passerelle — **DEC Net – NFS/SUN – Novell Unix – MacIntosh – etc...**

Biodata et Bionet sont des marques déposées de Biodata GmbH.
Toutes les autres marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

A.L.M. 1, Rue Pierre Dupont
93200 Saint-Denis
Tél: 16 (1) 42.43.36.95

rapports entre deux personnes. Ces méthodes sont au nombre de deux: – l'étude des maisons dérivées qui permet d'obtenir, par un décalage circulaire des maisons sur le thème d'une personne donnée, un thème relatif à ses proches. – l'étude comparée de deux thèmes ou Synastrie. Celle–ci comprend l'étude des aspects planétaires entre les planètes d'un thème et celles d'un autre ou «interaspects».
Seul *Andromède* permet ces études. *Polaris*, dans une prochaine version, devrait compléter ces options.

Un peu d'astrologie mondiale

Au–delà de nos préoccupations personnelles, l'astrologie permet l'étude de phénomènes mondiaux. La plus simple des méthodes consiste à déterminer les thèmes de naissance de pays et de les étudier comme des thèmes de personne. Plus complexes, d'autres méthodes se basent sur la réalisation de thèmes héliocentriques et intéressent donc la planète entière (des alignements remarquables de planètes ont d'ailleurs été observés lors des événements de Roumanie et pour le mois d'août 90). *Andromède* et *Polaris* rendent possible cette représentation héliocentrique. Deux autres méthodes, enfin, sont développées dans *Public–Astro*. L'une propose de suivre les «concentrations planétaires», l'autre étudie les éclipses solaires (recherche du maître planétaire de la conjonctionsoleil–lune et tracé sur la mappemonde de *Public–Astro*, des longitudes correspondant aux maisons) pour la localisation des catastrophes naturelles qui pourraient leur être associées.

En conclusion

Vieille de plusieurs siècles, l'astrologie a traversé les âges et chaque praticien lui a apporté une «amélioration». Ainsi, au fur et à mesure de la découverte des planètes du système solaire, les nouvelles venues ont été ajoutées aux planètes astrologiques et une symbolique leur a été attribuée. Ceci pose d'ailleurs problème car il y a douze signes du zodiaque et seulement dix planètes, certains signes ont donc des planètes maîtresses identiques. Tous les astrologues ne sont pas d'accord sur la symbolique des planètes et leur maîtrise; *Polaris* propose donc de paramétrer à la guise du praticien la maîtrise, l'exaltation, la chute et l'exil des planètes.
Plusieurs grands courants se sont détachés aux cours des siècles. L'école traditionnelle emploie le Zodiaque Tropique, qui utilise la position des constellations telles qu'elles existaient il y a 2000 ans. Les modernes emploient le Zodiaque Sidéral (*Andromède* propose cette option), tenant compte du phénomène de précession des équinoxes, ce qui revient aujourd'hui, à décaler le zodiaque d'un signe. Le découpage du thème en Maisons ou «Domification», varie selon les pays et les astrologues. Certaines écoles (humanistes, uraniennes, conditionnalistes, etc.) utilisent des outils spécifiques, comme les études des zones mortes d'un thème, les dominantes terrestres, célestes et planétaires (*Polaris*), qu'il serait fastidieux de décrire dans cet article.
Tout ceci explique la complexité d'un logiciel d'astrologie destiné à satisfaire tous les publics, car il doit comprendre toutes les méthodes et les paramétrages possibles et imaginables utilisés par les écoles d'astrologie les plus répandues. A moins qu'il soit réalisé «sur mesure», il y a donc peu de chance qu'un logiciel convienne parfaitement à un praticien. Néanmoins, *Astrovie*, pour une somme modique, comblera les débutants. *Andromède*, *Public–Astro* et surtout le très complet *Polaris* devraient sans nul doute séduire bon nombre d'astrologues amateurs ou professionnels grâce au grand nombre d'options qu'ils comportent.

François Lejoyeux ■

Symbolique des signes

BELIER
Naissance et affirmation du moi inconsciente.

TAUREAU
Prise de conscience de la vie en temps que forme et apparition du désir.

GEMAUX
Conscience du rapport entre la vie et les formes et apparition du dualisme désir/choix.

CANCER
Première expérience collective (famille), les structures encadrant l'homme et l'éveil de la sensibilité.

LION
Manifestation consciente de l'individualité, de l'égocentrisme et de l'éveil de l'affectif.

VIERGE
Somme des expériences individuelles des cinq signes précédents et apparition de la personnalité.

BALANCE
Premier signe de socialisation avec la révélation des conflits entre la personnalité et l'âme.

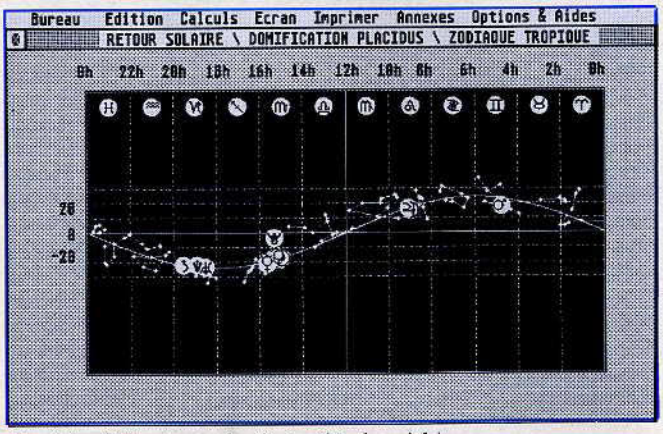
SCORPION
Intégration des expériences précédentes entraînant une transformation physique, émotionnelle et mentale par la suppression de l'inutile.

SAGITTAIRE
Fusion entre l'âme et le personnalité, apparition de l'idéalisme.

CAPRICORNE
Intégration de l'expérience des dix signes précédents et aboutissement spirituel et matériel de l'être.

VERSEAU
Apparition de la conscience de groupe et de l'altruisme.

POISSON
Fin de la vie et esprit de sacrifice.



Tracé des déclinaisons planétaires (Andromède).

OFFRE EXCEPTIONNELLE

ADIMENS

LA PUISSANTE BASE DE DONNEES RELATIONNELLE

Toute la **puissance** d'une gestion de base de données relationnelle enfin à la portée de tous, très intuitive grâce à une interface graphique bien conçue, elle génère et exploite ses bases «à la souris», sans langage ni programmation. Véritable SGBD professionnel, les bases de données importantes (jusqu'à 16 mégas de données) sont gérées confortablement et en toute sécurité (sauvegarde automatique). **Ouverte**, Adimens saura réaliser vos étiquettes, vos publipostages (même multifichiers) et tout type d'état à partir de votre traitement de textes préféré.

Profitez-en et envoyez-nous immédiatement votre commande. Premier arrivé, premier servi et il n'y en aura sans doute pas pour tout le monde...

Le point de vue d'un utilisateur

Monsieur Emmanuel Attonaty s'occupe à Metz de gestion immobilière.

«Voilà plus d'un an que j'utilise la base de données ***Adimens*** et ***Aditalk*** son langage de programmation. Avant d'acheter Adimens, j'ai, bien entendu, essayé d'autres produits. Ils se sont révélés plus lourds à manier et, facteur important puisque je l'ai acheté au départ pour un emploi personnel, leur *prix* était nettement supérieur.

Professionnellement, il m'arrive de manier journellement plusieurs bases de données aussi j'apprécie particulièrement la *rapidité de mise en place d'une base nouvelle* grâce à Adimens. De plus c'est un logiciel très *plaisant* à utiliser, très *agréable* à consulter et très *facile* à modifier. Les masques, par exemple, sont extrêmement simples à changer. Ainsi, lors des tempêtes des mois derniers, j'avais à traiter rapidement une cinquantaine de sinistres et il m'a fallu mettre en place un fichier d'assureurs, un fichier de propriétaires, un fichier d'immeubles et préparer quelques lettres-types à envoyer.

En très peu de temps, sans consulter le manuel et l'écrivant directement à l'écran, j'ai pu dresser la structure dont j'avais besoin. En cherchant bien, j'aurais peut-être quelques reproches mineurs à faire en ce qui concerne Aditalk, ainsi que sur le driver de certaines imprimantes, mais il faut dire aussi que ma version est ancienne. Alors, globalement je suis un utilisateur satisfait!»

OFFRE PROMOTIONNELLE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

BON DE COMMANDE

à retourner à **ATARI MAGAZINE** - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers accompagné de votre règlement.

OUI je désire profiter de cette offre exceptionnelle qui me permet d'acquérir la puissante base de données relationnelles Adimens ST au prix de 390 F TTC seulement.

Veuillez noter ma commande de: ..... exemplaire(s) de Adimens ST (disquette + manuel d'utilisation) à 390 F l'exemplaire= ..... F + participation au frais d'expédition : 15 F par commande.

Montant total de ma commande ..... F dont règlement ci-joint par chèque à l'ordre de ARTIPRESSE.

M. _____

Adresse: _____

Code postal et ville: _____

390 F TTC SEULEMENT

Si vous ne voulez pas découper votre magazine, recopiez ce bon sur papier libre ou photocopiez-le.

Tableau récapitulatif des caractéristiques des logiciels testés

	Astrovie	Polaris	Andromède	Public–Astro
Correction horaire automatique	non	non	oui	non
Tables des régimes horaires	oui	oui	oui	oui
Tables de coordonnées géo.	oui	oui	oui	oui
Thème géocentrique	oui	oui[1]	oui[2]	oui
Thème héliocentrique	non	oui[1]	oui	non
Domification	Placidus	Variable (9)[3]	Variable (10)	Variable (3)
Planètes				
Tables d'éphémérides	non	oui	oui	oui
Déclinaisons	non	oui	oui	oui
Mouvements	oui	oui[4]	oui	oui
Eclipses et lever de soleil	non	oui	oui[5]	oui
Zodiaque sidéral	non	non	oui	non
Maîtrise paramétrable	non	oui	non	non
Points fictifs				
Part de fortune	oui	non	oui	non
Part de l'âme	oui	non	non	non
Lilith	non	oui	oui[6]	non
Noeuds de la lune	oui	oui	oui	non
Mi–points	non	oui	oui	non
Tableau des parts arabes	non	oui	oui	non
Degrés monomères	non	oui	oui	non
Nombre d'aspects étudiés	5	18	12	8
Traçage sélectifs des aspects	oui[7]	oui[8]	non	non
Orbes paramétrables	oui	oui[9]	oui	non
Tableau des aspects rencontrés	oui	oui	oui	oui
Tableau des angles principaux	non	oui	oui	non
Interprétation du thème	rudimentaire	non	oui[10]	oui
Fonctions de prévisions	non	oui	oui	oui
Progressions primaires	––	non	oui	non
Progressions secondaires	––	oui	oui	oui
Progressions ternaires	––	non	oui	non
Progressions converses	––	oui	oui	non
Directions primaires	––	non	oui	oui
Transits	––	oui[11]	non	oui
Retour solaire et lunaire	––	oui	oui[12]	oui
Demi retour solaire et lunaire	––	non	oui[12]	non
Synastrie	non	non	oui	non
Autres fonctions	non	oui[13]	oui[14]	oui[15]
Aides intégrée	oui	oui	oui	non
Bibliographie	––	oui	––	oui
Impression des résultats	oui	oui	oui[16]	oui[16]
Résolution	haute et moyenne	haute	haute	moyenne
Configuration minimale	520 ST	1040 ST	1040 ST	1040 ST
réalisé en	Pascal	GFA 2.0	Pascal	GFA 3.5
prix (TTC)	environ 150 frs	1500 frs	1390 frs	N.C.

1 – Représentation traditionnelle et humaniste.
2 – Représentation traditionnelle et anglosaxonne
3 – Dont Placidus, Regiomatus, Koch et Maisons égales.
4 – Possède la notion de planète stationnaire.
5 – Eclipses solaires et lunaires.
6 – Choix par catégories d'aspects: par rapport aux planètes, aux noeuds, à lilith et aux maisons.
7 – Choix par types d'aspects (carrés, sextiles, ...)
8 – Distinctions de 4 catégories d'orbes: planètes/planètes, planètes/luminaires, planètes/maisons, planètes/noeuds.
9 – Lilith et Lilith corrigée
10 – Tient compte des Aspects et des degrés monomères.
11 – Transits de planètes et de points de coordonnées paramétrables. Recherches d'aspects possibles.
12 – Possibilité de fixer le lieu géographique du Thème de révolution. Correction de la précession des équinoxes possible.
13 – Cycles des lunaisons, nouvelle lune avant la naissance, analyse par part, dominantes planétaires, célestes et terrestres, études de zones mortes du thème.
14 – Cycles de progressions primaires, configuration planétaires, Maisons dérivées
15 – Aphorisme 87 de Ptolémé, révolution lune/soleil, Analogies, Concentration planétaires, calage horaire, recherche (manuelle) d'une date et lieu à partir d'un thème inconnu, graphe des variations angulaires entre planètes, étoiles fixes.
16 – Tracé du thème par recopie d'écran.

62, rue Gabriel Péri - 93200 Saint-Denis
Tél: 42.43.22.78 – Fax: 42.43.92.70
Métro Saint-Denis Basilique
Du lundi au samedi de 9h à 19h

Le Spécialiste Parisien

SCAP Informatique

Votre partenaire professionnel

SCAP est aujourd'hui le plus important renvendeur à vous proposer une intégration totale de services dans un domaine très particulier :

La Micro-Edition avec calamus

- Conseil
- Vente de stations de travail
- Installation sur site
- Réseaux locaux hétérogènes
- Formation
- Flashage Linotype 300
- Hotline 7/7 jours

REVENDEUR AGRÉÉ TT

MEGA : VOICI LA COULEUR !

Carte ISAC
Carte graphique Haute Résolution sur Atari Méga permettant des résolutions 1028x768 en 16 coul. parmi 4096, 1024x768 en N&B, et 800x600 en 16 coul.
5990,00 frs TTC
Ex : EIZO 9070(16") + Carte ISAC = 17490.00

S.A.V. EXPRESS

L'événement de l'année :
1- Réparation sous 48H (Tarif normal)
2- Réparation immédiate (Tarif express)
Finies les attentes interminables !

OCCASIONS

1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence

DISQUETTES 3"1/2

49 Frs les 10

PROMOTION EXCEPTIONNELLE

Moniteur Multi résolutions
EIZO 9060S
Couleur et monochrome
4490,00 frs
(reprise de vos moniteurs...nc)
du 01/11/90 au 30/11/90

Près de 100Mo pour 7990 frs

Disque dur Megafile 44
Livré avec 2 cartouches de 44Mo

PROMO DU MOIS

Lecteurs externes complets 3"1/2, double face
690,00 frs

NOUVEAU

Lecteur 1,44Mo, interne ou externe pour votre ST entièrement compatible !
1490 Fr

IMPRIMANTE

Star LC 10
Star LC 10 couleur
Star LC 24–10
Epson LQ–500
PROMO !!!

MEGA TOWER

- Disque dur 44Mo amovible
- Disque dur 30Mo
- Emulateur PC SuperCharger
- Emulateur Spectre GCR
- Lecteur 1,44 Mo
- Hypercache 16Mhz
- Carte grand écran 19"
- Ecran Multisyncro
- Reset en façade, clavier RTS...

Reprise de votre matériel
Système modulable et évolutif

OFFRE P.A.O.

ATARI MEGA ST4
Ecran monochrome
Disque dur 30Mo
Imprimante laser Atari
Calamus

OFFRE MEGA ST

MEGA ST4 mono
MEGA ST2 mono
MEGA ST1 mono
PRIX EXCEPTIONNELS!

DOMAINE PUBLIC

LE NOUVEAU CATALOGUE 1990 POUR ATARI EST ARRIVÉ
Tous les DP de RFA,USA,GB pour notre nouveau cru
Envoyez-nous 25F en timbres pour le recevoir
30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!!

SUPERCHARGER ver. 1.40

L'Emulation PC que tout le monde attendait. La vitesse d'un XT à 12Mhz, un boîtier externe de très belle qualité ne nécessitant aucune soudure (connection sur le port DMA sans monopolisation) 512Ko de RAM (extensible à 1Mo), supporte le coprocesseur 8087, émulation CGA, Hercules, livré avec DOS 4.01, gère les disques durs Atari, le port parallèle à 100%, le port série, la souris Atari. Indice Norton 4.2...
2590 F (512Ko) – **2890 F** (1Mo)

VOTRE ST EN TURBO

AdSpeed ICD
Le nouvel accélérateur 16 Mhz pour ATARI ST/STE/STACY/Mega avec 32 Ko de cache, supporte les ROM TOS à 70 nanosecondes, switchable par soft/hard entre 8/16 Mhz, très compact, et surtout le plus puissant !!
1890,00 frs TTC

DISQUE DUR

Nous intégrons dans vos MegaST des disques dur de très haute qualité jusqu'à 200Mo
40Mo à partir de 3490,00F

SUPER

Reprise aux meilleures conditions de votre ST pour tout achat de TT, MEGA ST ou STE

SCAP recherche vendeurs dynamiques

EXTENSIONS RAM

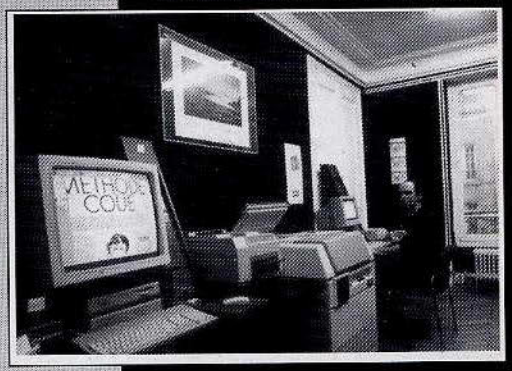
Extension 520 STE à 1MO
490,00
Extension 520 STE à 2Mo
1290,00
Extension 520 STF à 1Mo
750,00
Extension Supercharger à 1Mo
490,00
Extensions montées par notre SAV

MODEM

2400 bauds
0-300, 1200,1200/75
Compatible Hayes
1890 Frs
Destiné à l'exportation

RÉSEAU ETHERNET

Réseau Biodata en démonstration permanente. Connection entre PC, ST, UNIX... Vitesse de transfert 10MBits/s, connection sur le port DMA, partage des ressources
Prêt, présentation sur site possibles



LES PRIX, LA COMPÉTENCE, TOUS LES ATOUTS SONT ENTRE VOS MAINS...

Document entièrement réalisé avec calamus et flashé sur linotronic – Prix succeptibles d'être modifiés sans préavis – Promotions non cumulables

Astrovie
auteur: J.C. Prymac
distributeur: SCAP.
Tél.: 42.43.22.78
Prix: environ 150 F

Nous avons aimé:
Un logiciel simple et clair, à un prix défiant toute concurrence, destiné aux grands débutants. *Astrocycle*, son «grand frère» est attendu avec impatience.

Nous regrettons:
La gestion parfois imprécise des fenêtres (elle devrait être corrigée sur la version finale d'*Astrovie*)

Andromède
Ecole Nouvelle d'Astrologie
Morges, Suisse
Tél.: 021/801 97 95
Prix: 1 390 F (offre promotionnelle)

Nous avons aimé:
De même que *Polaris*, *Andromède* possède l'avantage d'un logiciel rapide et impeccablement réalisé. Ses nombreuses options et sa facilité d'emploi son autant de points forts à mettre à son crédit. Une version prochaine devrait inclure le calcul des transits.

Nous regrettons:
L'impossibilité d'éditer deux thèmes différents pour les comparer, l'aspect «fouillis» du thème du à l'impossibilité de sélectionner les aspects que l'on veut voir apparaître, ainsi que l'absence d'options permettant de sauvegarder des thèmes progressés ou de révolution.

Polaris
Ph. Piercourt
Macon
Tél.: 85.38.45.09
Prix: 1 500 F

Nous avons aimé:
Une documentation impeccable. Un logiciel très rapide, souple, conçu par un astrologue pour des astrologues, qui permet de réaliser de multiples paramétrages et qui possède des fonctions très élaborées (transits, progression, études de zones mortes, etc.). Nous attendons avec impatience la prochaine version qui devrait implémenter la sauvegarde des résultats de calcul de transit, la prise en compte des principaux astéroïdes, diverses options dédiées à l'école conditionnaliste et bien d'autres choses. Un très bon exemple de ce que l'on peut réaliser en *GFA*.

Nous regrettons:
L'absence de fonctions «synastries» et de sauvegarde des calculs de transit. Ces deux défauts devraient disparaître sous peu.

Public-Astro
Globe
18 bis rue Saint-fiacre,
60200 Compiegne
Tel: 16.44.20.10.26.
Prix: 1 200 F

Nous avons aimé:
Les nombreuses options originales de logiciel presque entièrement dédié à un type d'astrologie (bibliographie fortement inspirée des écrits de J.H. Gouchon), ainsi que la fonction calage horaire.

Nous regrettons:
Le manque de convivialité. Le choix de la moyenne résolution qui ne permet pas une représentation claire des thèmes et des renseignements à l'écran (le logiciel tourne sous écran monochrome mais l'affichage apparaît parfois désordonné).

ADRESSES UTILES

Acrosoft 33 bis rue Carnot, 77400 Thorigny
(16) 64.30.82.78

ALM 1, rue Pierre Dumont, 93200 St.Denis
(1) 30.40.08.64.

Atari France 79, avenue Louis Roche, 93338 Gennevilliers
(1) 40.85.31.00. ou 3615 Atari

Application Syst. 18, rue G. Dardan, 92120 Montrouge
(1) 40.92.80.81.

Arobace 2, rue Piémontési, 75018 Paris
(1) 42.51.12.44.

Axe 3D 67, rue de la Jonquière, 75017 Paris
(1) 42.28.08.39

Clavius 19, rue Houdon, 75018 Paris
(1) 42.62.90.19.

Colorado Technologies 1, Cité Paradis, 75010 Paris
(1) 42.47.00.85.

Kortel 8, place de France, 95200 Sarcelles
(1) 39.90.90.63.

Log-Access 44, rue du Temple, 75004 Paris
(1) 42.77.74.56.

Logisoft 51, boulevard Carnot, 31000 Toulouse
(16) 61.23.14.41.

Micro Application 58, rue du faubourg Poissonnière, 75010 Paris
(1) 47.70.32.44.

Protar France 7 rue des artisans, 67550 Strasbourg
(16) 88.81.82.94

Synergie & Com. 1, bis avenue du Général Leclerc, 77000 Melun
(1) 64.29.43.54.

Upgrade Editions 30, rue de Coriolis, 75012 Paris
(1) 43.44.90.44.

TOUS LES REVENDEURS SONT SUR LE
36.15 ATARI

LE COMPLEMENT IDEAL DE CALAMUS

Outline Art

TITRAGE ET CREATION GRAPHIQUE

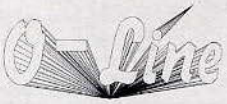
Outline Art permet la manipulation de textes, de trames, de courbes et de surfaces en mode vectoriel (ce qui autorise toute déformation et tout calcul de ces objets sans perte de qualité de sortie sur périphérique : écran, imprimante ou photocomposeuse).

Sa grande richesse fonctionnelle lui permet de s'adapter à des applications aussi variées que:
- le titrage et l'enrichissement graphique des mises en page,
- la création de logos ou de tampons,
- l'illustration libre en mode vectoriel.

Outline Art est l'outil privilégié des Créatifs. Simple, précis et adaptable, il est également très riche en fonctionnalités de base et extensible à l'infini puisqu'il accepte toute formule mathématique de recalcul d'objet.

ATARI

79, avenue Louis Roche - 92238 Gennevilliers CEDEX
Service information: (1) 40.86.31.31
3615 ATARI - 3616 ATARI



LA BOUTIQUE ATARI MAGAZINE

KIT DE NETTOYAGE

Votre ST comme neuf!

Un mini-aspirateur avec plusieurs embouts, une brosse, des chiffons antistatiques, des flacons de liquide nettoyant et une disquette de nettoyage: avec cette ensemble très complet votre ATARI et ses accessoires retrouveront l'éclat du neuf! De plus le nettoyage des têtes du lecteur de disquettes vous évitera les fichiers scratchés du fait de l'inévitable encrassement des têtes.

Kit de nettoyage 3"1/2 – réf.3200 ..... 199 F
Kit de nettoyage 5"1/4 – réf.3210 ..... 199 F

HOUSSES DE LUXES

Protégez votre ATARI!

Réalisé en simili cuir blanc ces housses de luxe vous éviteront les pannes dues à la poussière, cendres, miettes ...qui vous privent de votre micro-ordinateur et vous coûtent cher.

- **Housse clavier 520/1040 – réf.3500** ..... 85 F
- **Housse monit.coul. – réf.3530** ..... 125 F
- **Housse imprim.laser – réf.3520** ..... 99 F
- **Housse clavier + moniteur.réf.3510** ..... 175 F

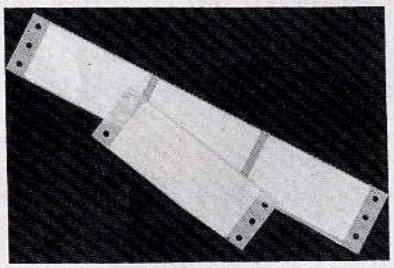
SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE

Ménagez votre cou !

Plutôt que de vous contorsionner pour bien voir utilisez ce support moniteur orientable en tous sens.

- **Support moniteur. réf.3700** ..... 225 F

ETIQUETTES AUTOCOLLANTES



Pour tout étiqueter !

Une étiquette imprimée est toujours plus lisible, que ce soit pour le courrier ou le rangement.

Ces étiquettes existent en deux formats(par 500):

- **500 étiquettes 1 de front 89X36 mm.réf.3720** ..... 50 F
- **500 étiquettes 3 de front 89X36 mm.réf.3730** ..... 60 F

QUICKJOY IR INFRARED

La liberté complète. Jouez assis, debout, couché, les pieds au mur, roulé en boule... Fini le fil qui vous gêne, se débranche, s'accroche... Sa forme ergonomique façon pistolet spatial, bouton de tir en gachette et au pouce vous séduiront. Branchez le récepteur infra rouge et éclatez-vous sans contrainte ni retenue! Pour Amstrad CPC, Atari, Amiga...

Quickjoy IR infrarouge - Réf. 3630 ..... 375 F

BOITE DE RANGEMENT

N'égarez plus vos disquettes!

Un rangement intélligent de vos disquettes vous en facilitera la recherche et les mettra à l'abri de la poussière, cendres, chocs...

Couvercle transparent, 5 intercalaires et fermeture à clef(livrée avec deux clefs), cette boîte existe en plusieurs contenances.

- **Boîte rang.disq.5"1/4.(100 disq.).réf.3420** ..... 125 F
- **Boîte rang.disq.5"1/4.(50 disq.).réf.3430** ..... 100 F
- **Boîte rang.disq.3"1/2.(40 disq.).réf.3440** ..... 90 F

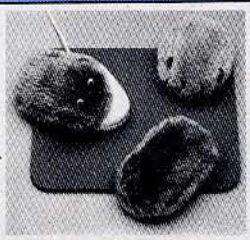
JOYSTICK JET FIGHTER

Le Joystick qui fait gagner!

Stable grâce à ses quatres pieds excentrés et ses quatres ventouses, pratique avec ses deux boutons de tir, efficace par ses 6 microswitchs, ..suni d'interrupteur de tir en rafale sur la poignée, le joystick JET FIGHTER est le coéquipier idéal pour réaliser des scores fabuleux!

- **Joystick Jet Fighter.réf.3620** ..... ~~210 FF~~ 185 F

TAPIS ET HOUSSE SOURIS



Soyez sympa avec votre souris!

La poussière et l'usure de la boule sont les principales causes de panne de souris! Grâce à ce tapis, en tissu antistatique doublé de mousse, vous prolongerez la vie de votre souris tout en augmentant son confort d'utilisation.

La housse vous la rendra plus agréable au toucher et la gardera bien au chaud.

- **Tapis souris.réf.3300** ..... 55 F
- **Housse souris.réf.3310** ..... 80 F
- **Tapis + Housse souris.réf.3320** ..... 115 F

FILTRE ECRAN 12"

Fini les yeux rouges!

Un long moment passé à jouer ou à programmer vous vaut parfois d'avoir mal aux yeux compte-tenu de la proximité l'écran. Ce filtre vous évitera les reflets et atténuera la luminosité sans dégrader la vision de l'écran. Se fixe et s'enlève trés facilement par fixation velcro.

- **Filtre écran 12" monochrome réf. 3810** ..... 165 F
- **Filtre écran 12" couleur réf. 3820** ..... 185 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE EXCLUSIVEMENT

BON DE COMMANDE

Remplissez lisiblement le bon ci-dessous (ou une photocopie) et adressez le, accompagné de son reglement à:

ATARI MAGAZINE service VPC
16, quai J.B. Clément 94140 ALFORTVILLE

Nom:..... Prénom:.....
Adresse.....

Code Postal ..... Ville.....
Je possède un Atari ST:
Type:..... ☐ Monochrome ☐ Couleur
Je règle par:
☐ chèque bancaire ☐ chèque postal
à l'ordre d'ATARI MAGAZINE
Tous nos envois sont effectués en recommandé.

Article	Quantité	Référence	Prix total
		Frais de port	
		TOTAL A REGLER	

Frais de port: *
28 F. jusqu'a 350 F. d'achat,
36 F. au dessus de 350 F.
* tarif port au 01/07/89, France métropolitaine uniquement.
SIGNATURE

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, **Dimanche 14h/18h**

CADEAU: 10% DE PRODUITS AU CHOIX POUR L'ACHAT D'UN STE

2080 STE
Complet avec 2 M° Ram
4990 Frs
+ Monit Coul 6990 Frs

1040 STE
Complet avec 1 M° Ram
4090 Frs
+ Monit Coul 6190 Frs

ATARI 520 STE
Unité centrale 68000, 512K Ram, Lect DF
Cable Peritel
3290 Frs
avec Monit Couleur
5290 Frs

2600 STE
Complet avec 2,5 M° Ram
5990 Frs
+ Monit Coul 7990 Frs

4160 STE
Complet avec 4 M° Ram
6990 Frs
+ Monit Coul 8990 Frs

SYSTEME TEXTE & M. EN PAGE
ATARI MEGAPAGE MEGA ST1
avec Moniteur SM124
Imprimante STAR LC10
PRIX PROMO

PROMOTIONS

M. Coul SC1224	1890F
MEGAFILE 30	TEL
MEGAFILE 44	TEL
MEGAFILE 60	TEL

Offre PAO ATARI
Mega ST4, D.Dur 30M°, Imp Laser
Logiciels, Formation Maintenance s/site
PROMOTION

Laser SLM804 ATARI
9990 F
Qté limitée

PROMO
LECTEUR Double Face 720K
700 Frs

SUPERCHARGER
Emulateur PC 1M°
2790 Frs

520 STF
512 K Ram
Lect DFace
TEL
+ Monit Coul TEL

PROMO
STAR LC10
1890 FRS
STAR LC10 C
2490 FRS

STACY 1M° Lect 3,5
STACY 4M° HD 40M°
Disponibles

T.TEXTE
1040 STE + Mon SM124 + STAR LC 10 + SCRIPT
6990 F

ABC 286/30
AT286 640K Ram HD 30 M°
Clav 102 touches, DOS 3,3 Lect 3,5 1,44M°
Mon.Hercule
PRIX PROMO

KONICA
3,5 DF DD
les 50
200 F

Console LYNX
+4 jeux
cable, alim
1490 F

ATARI PORTFOLIO
1700 Frs
accessoires disponibles
démonstration permanente

En Stock
Logiciels éducatifs, Librairie ATARI ST

-15% sur nouveautés
Soldes de -30 à -50% sur 100 jeux ST

Vente par correspondance
Livraison Express
Matériel testé avant expédition
Nouveautés
3615 ELECTRON

CADEAU
10% de produits au choix pour l'achat d'un STE

ou 512K de mémoire en + pour votre 520 STE

CREDIT Immédiat
CREG
CETELEM

VISA

Carte Aurore

Paiement en 4 fois sans frais

TEL: (1) 42 27 16 00

Dépannage Immédiat de votre ST*
s/réserve des pièces

Le petit dictionnaire informatique

Pour tout connaître du jargon informatique, voici la suite de notre lexique mensuel. Sont signalés entre parenthèses le qualificatif et le terme anglais correspondant.

Macroassembleur
(n.m, macroassembleur)
Programme destiné à assembler des macro-instructions. Il s'agit d'un assembleur évolué capable de créer de nouvelles instructions (macro-instructions) constituées d'instructions de base du processeur.

Maintenance
(n.f, maintenance)
Ensemble des activités effectuées pour assurer le bon fonctionnement d'un matériel quel qu'il soit (ainsi que son entretien). On parle également de «maintenance logicielle» qui consiste à offrir régulièrement des mises à jour d'un programme.

Mémoire
(n.f, memory, storage)
Système de stockage et d'enregistrement des diverses informationsdestinées à être traitées par l'ordinateur. Il existe plusieurs types de mémoire. Les principales sont les mémoires vives, MEV (ou RAM), utilisées par l'ordinateur pour enregistrer momentanément les informations (à l'extinction de la machine les données sont perdues) et les mémoires mortes, MEM (ou ROM), dans lesquelles les informations sont figées (enregistrées une fois et de façon permanente). Le STE dispose de 256 Ko de mémoire morte contenant le système d'exploitation (TOS) et l'interface graphique GEM.

Mflops
(Mega Floating Operations per second) Unité de mesure de la puissance de calcul d'un ordinateur. Les tests s'effectuent sur des opérations réelles (dites en virgule flottante).

Micro-édition
(n.f, desktop publishing)
Autre expression pour désigner la P.A.O (publication assistée par ordinateur). La solution Mégapage d'Atari est un exemple typique de solution de micro-édition.

Micro-informatique
(n.f, micro-computing)
Application de la micro-électronique et des microprocesseurs à l'informatique.

Micro-ordinateur
(n.m, micro-computer)
Type d'ordinateur basé sur des microprocesseurs. Le micro-ordinateur intègre d'origine l'environnement matériel (périphériques) et logiciel (système d'exploitation) nécessaires à son fonctionnement.

Microprocesseur
(n.m, microprocesseur)
Circuit électronique intégrant dans un même boîtier les unités logiques et arithmétiques d'un ordinateur. Il est le cœur du micro-ordinateur. Le micro-processeur du ST est le 68000 de **Motorola.**

MIDI
(Musical Instrument Digital Interface)
Interface numérique permettant à un ordinateur et des instruments de musique de communiquer. L'Atari ST est le seul micro-ordinateur du marché équipé en standard des interfaces MIDI.

Minitel
(n.m, Minitel)
Terminal d'un coût réduit destiné à servir d'annuaire électronique et distribué par les **Télécom.** Il permet de se connecter à un nombre considérable de serveurs télématiques (Vidéotex), dont le **3615 Atari** et intègre un modem.

MIPS
(million d'instructions par seconde)
Unité de mesure pour évaluer la puissance d'un ordinateur. Les tests sont constitués d'opérations entières.

Modem
(n.m, modem)
Abréviation de modulateur-démodulateur. Ce dispositif permet à deux ordinateurs de communiquer entre eux via la ligne téléphonique.

Modula
Langage de programmation conçu en 1977 par l'auteur du langage PASCAL, pour faciliter la programmation modulaire.

Moniteur
(n.m, monitor)
1- Périphérique d'affichage sur écran des informations en provenance d'un ordinateur.
2- Dispositif matériel permettant de mesurer les performances d'un ordinateur ou d'un système informatique.
3- Partie du système d'exploitation assurant l'enchaînement des programmes.

MOS
(Metal Oxide semi-conductor)
Semi-conducteur, la technologie MOS est couramment utilisée pour la fabrication des circuits intégrés et la réalisation de mémoires.

Monotâche
(adj, monotasking)
Se dit d'un système d'exploitation qui ne peut exécuter qu'une seule tâche à la fois. Le TOS, système d'exploitation des Atari ST, est monotâche.

MS-DOS
(Microsoft Disc Operating System)
Le système d'exploitation le plus répandu dans le monde. Il équipe notamment les IBM PC et compatibles.

Multitâche
(adj, multitasking)
Particularité d'un système d'exploitation qui peut exécuter plusieurs programmes en même temps.

ATARI BAG STE

on va tous décoller

Envie de devenir un dieu de la création? Envie de dessiner, de faire de la musique, d'écrire, de programmer, d'apprendre, de jouer, d'aller plus loin avec votre ATARI STE? Dans l'ATARI BAG STE, dix produits choisis tout spécialement par Atari, parmi ce qu'il y a de mieux aujourd'hui dans l'environnement STE. Avec eux, vous êtes fin prêt pour décoller!

CREATION GRAPHIQUE

Révélez votre talent avec ***Dali Light***. Un prodigieux logiciel de dessin pour l'artiste qui sommeille en vous.

ENSEIGNEMENT FORMATION

L'anglais ce ne sera plus du chinois avec ***Anglais Collège***. Un logiciel éducatif qui allie pédagogie et humour. Very British indeed.

CREATION MUSICALE

Ecoutez et jouez. Juste... avec ***Clé de Sol***. Un logiciel d'apprentissage pour devenir un maître du clavier.

PROGRAMMATION

L'informatique c'est l'avenir. Commencez tout de suite à programmer avec le manuel ***Omikron Basic*** et sa disquette.

TRAITEMENT DE TEXTE

Améliorez votre communication écrite avec ***Graal Text***. Un logiciel de traitement de texte qui soigne vos mises en page.

JEU DE SIMULATION

Une simulation de conduite d'une motoneige à travers les horizons sauvages du grand nord Canadien. Ça glisse ou ça casse avec ***Harricana***.

JEU D'ACTION

Que la lumière soit et que vos lumières vous aident... Vous en aurez bien besoin avec ***Light Corridor***, un nouveau jeu totalement cosmique.

DES CENTAINES DE PROGRAMMES GRATUITS

Dans la caverne d'Ali Baba du serveur 3615 Atari, des centaines de logiciels attendent votre visite. Branchez un minitel sur votre STE et c'est parti.

OUVRAGE DE REFERENCE

Curieux comme vous l'êtes, vous allez dévorer le ***Grand Livre de l'Atari STE***. 424 pages très appétissantes.

ATARI MAGAZINE

Tous les mois, pendant un an, découvrez mille et une occasions d'aller plus loin avec votre STE. Passionnant et enrichissant.

L'ATARI BAG STE. Pour faire des miracles avec votre STE. Tout de suite grâce à un prix d'une divine douceur: 1 250 F seulement*.

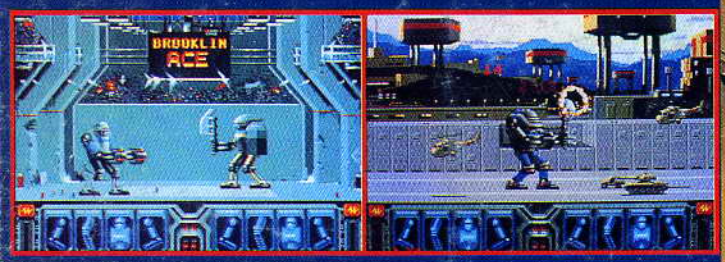
Alors, envie de décoller tout de suite? Pas besoin de faire du porte à porte pour trouver l'ATARI BAG STE... Commandez-le tout simplement de chez vous à l'aide du bon de commande ci-contre.

* valeur commerciale pour l'ensemble de ces articles achetés séparément, en dehors du sac, plus de 3 500 F.

BON DE COMMANDE CI – CONTRE

METAL MASTERS

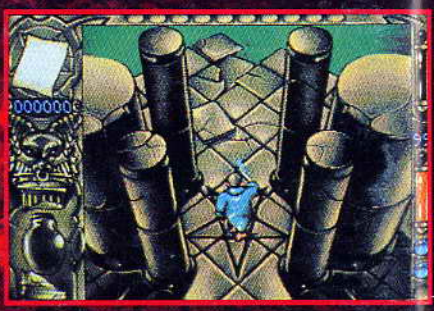
SOIS PLUS FORT QUE LES GEANTS DE METAL !



Pour : ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

MYSTICAL

Qu'il est long le périple jusqu'au titre de Magicien Suprême ! Des Marais de l'Eternelle Puanteur aux Jardins d'Eden, affrontez danger et humour, et tâchez de survivre au déluge de monstres bien décidés à vous arrêter !!!



Pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles, AMSTRAD CPC